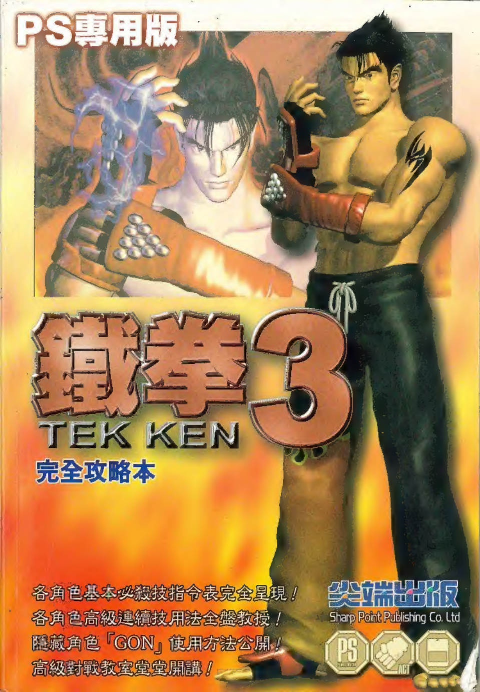

PS專用版
鐵拳3
TEK KEN
完全攻略本
各角色基本必殺技指令表完全呈現！
各角色高級連續技用法全盤教授！
隱藏角色「GON」使用方法公開！
高級對戰教室堂堂開講！
尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
PS
ACT

鐵拳3
TEKKEN

鐵拳3 TEKKEN

目錄

人物篇

全角色指令表

對戰篇

隱藏角色「GON」使用方法

如何使「GON」出現呢？

在標題畫面中並進入ARCADE MODE裡，任選一位角色直到破關，此時就會出現一位新的角色。接著再反覆照此方式進行直到所有隱藏角色全部出現。此時在選擇角色時的畫面中，左右會各出現一個不是很明顯的黃色箭頭。選擇最兩旁的角色凌曉雨及風間仁時，繼續往左或右按的話就會出現「GON」。



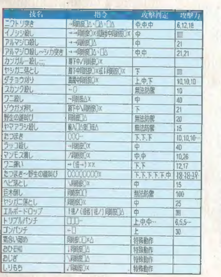
有趣的排球模式

同樣使所有隱藏角色出現之後，回復到標題畫面中。此時在選擇模式的文字中會出現一項閃爍的「TEKKEN BALL MODE」模式，選擇之後就可以看到角色們在打排球了！





鐵拳3 TEKKEN GON 必殺技



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ニワトリ突き	→同時按□△、□△、□△	中,中,中	6,12,18
イノシシ殺し	→→同時按○×或跑步中同時按○×	中	[illegible]
アルマジロ殺し	→→同時按□△	中	21
アルマジロ殺し~シカ突き	→→同時按□△、□△	中,中	21,21
カンガルー殺し……	蹲下中/同時按○×		
ヤシガニ落とし	蹲下中同時按○×或↓同時按○×	下	[illegible]
ダチョウ刈り	蹲下中同時按○×	上,中,下	10,10,10
スカンク殺し	←○	無法防禦	10
ワニ殺し	→同時按△×	中	40
ゾウガメ押し	蹲下中↘同時按○×	下	21
野生の雄叫び	同時按□△	無法防禦	20
ヤマアラシ殺し	輸入□△後□或△	無法防禦	15
たつまき	○○○…	下,下,下	10,10,10…
ラッコ殺し	→同時按○×	中	40
マンモス潰し	↗同時按○×	中,中	10,26
ワニ撫い	→(或→)××	下,下	12,17
たつまき~野生の雄叫び	○○○○○○○○×	下,下,下,下,下,中	18,18,19…
ヘビ落とし	↘同時按○×	中	15
巨木倒し	同時按○□	無法防禦	100
ヤシガニ落とし	同時按○×	中	25
エルボードロップ	↑或↗(或↑或↗)同時按□△	中	[illegible]
トリプルパンチ	□□□…	上,中,中…	6,5,5…
ゴンパンチ	←□	上	30
気合い溜め	同時按○□×△	特殊動作	
おひる寝	↓同時按□△	特殊動作	
おじぎ	↘同時按□△	特殊動作	
しりもち	↗同時按○×	特殊動作	

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
タマゴ割り	接近對手同時按□×或○△	投擲技	35
サメ殺し	從左側接近同時按□×或○△	投擲技	[illegible]
ヘビ殺し(スネークウィング)	從右側接近同時按□×或○△	投擲技	[illegible]
アリクイ殺し	從背後接近同時按□×或○△	投擲技	10,15,25
カツオの1本釣り	接近之後→同時按□△	投擲技	17

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
左ジャブ	□	上	5
右ストレート	△	上	10
スピン	×	下	17
グルグル	○	中	10
左ジャブ	→□	上	5
右ストレート	→△	上	12
ワニ撫い	→×	下	12
サイ返し	→○	下	15
ヒヨコ突き	蹲下狀態□	特殊中	8
ヒヨコ突き	蹲下狀態△	特殊中	8
下段廻し蹴り	蹲下狀態×	下	12
モグラ殺し	蹲下狀態○	特殊中	22
ヒヨコ突き	蹲下途中□	特殊中	8
下段廻し蹴り	蹲下途中△	下	12
ヒヨコ突き	蹲下途中×	特殊中	8
モグラ殺し	蹲下途中○	特殊中	22
ペンギン突き	站立起身途中□	中	15
ペンギン突き	站立起身途中△	中	15
ウズラ蹴り	站立起身途中×	中	20
ウズラ蹴り	站立起身途中○	中	20
ヒヨコ突き	↘□	中	8
ヒヨコ突き	↘△	中	8
ミドルキック	↘×	中	17
モグラ殺し	↘○	中	22
裏ヒヨコ突き	背對對手□或△	上	15
裏モグラ殺し	背對對手×或○	中	[illegible]

◆跳躍技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
キリン殺し	↑(或↗或↖)□	中	21
ムササビ落とし	↑(或↗或↖)在空中□	中	25
キツツキ突き	↑(或↖)△	中	21
キツツキ突き	↑△	倒地攻擊(中)	18
ジャンプキック・左	↑(或↗或↖)×	中	15
ゴンプレス	↑(或↗或↖)在空中×	中	15
クマ倒し	↑(或↗或↖)在空中下降中×	下	25
ウズラ蹴り・左	↑(或↗或↖)着地時×	中	20
ジャンプキック・右	↑(或↗或↖)○	中	15
ゴンプレス	↑(或↗或↖)在空中○	中	15
クマ倒し	↑(或↗或↖)在空中下降中○	下	25
ウズラ蹴り・右	↑(或↗或↖)着地時○	中	20
キツツキ突き	↗□	中	21
キツツキ突き	↗在空中□	中	12
キツツキ突き	↗在空中下降時□	中	12
キツツキ突き	↗△	倒地攻擊(中)	21
キツツキ突き	↗在空中□	倒地攻擊(中)	12
キツツキ突き	↗在空中下降時△	倒地攻擊(中)	12
大ウズラ蹴り	↗×	中	15
大ウズラ蹴り	↗在空中×	中	25
大ウズラ蹴り	↗在空中下降時×	中	25
大ウズラ蹴り	↗○	中	15
大ウズラ蹴り	↗在空中○	中	[illegible]
大ウズラ蹴り	↗在空中下降時○	中	25

風間　仁

故事背景

三島一八和風間準的兒子。在15歲的時候，知道了自己是三島一八的兒子的同時也失去了母親。風間仁為了要打倒奪去母親性命的鬥神，於是在三島平八麾下努力的修行。對於風間仁而言，平八不只是他的祖父，也是一位值得信賴的導師。

就這樣過了四年，風間仁已經19歲。身為風間流柔術及三島流喧嘩高手的他，如今已經是一位可以獨當一面的格鬥家。

個人資料

國籍：日本
格鬥類型：三島流喧嘩空手改、風間護身術。
年齡：19歲
身高：180cm
體重：75Kkg
血型：AB型
職業：格鬥家
興趣：森林浴
喜歡的事物：母親的教誨
討厭的事物：欺騙他人

風間　仁　JIN KAZAMA

必殺技

ワンツーパンチ　□△

從左至右連續出拳。在牽制及防禦敵人攻擊之後可以作為反擊技。只使用此技，破壞力低，最好在後面連接鬼哭連拳或鬼風門攻擊，也可使用貳門雙腳。



雙角　站立途中□△

左右連續擊出上勾拳的必殺技。第一發只是一招上勾拳，不過第二發擊中敵人的話就可以使對手浮起來。此外，第一發使對手倒地，連續攻擊也可以使對手被擊飛起來。



閃光烈拳　□□△

左揚拳連續攻擊兩發之後，再用右手正拳壓制對手。第三擊擊中之後對手會倒地，接著使用鬼哭連拳的話，破壞力較高，值得推薦。第三發擊出時會有些延遲，最好確認擊中後再出招。



鬼哭連拳　□△△

左右各出一拳後，在連續擊出裏拳的技法。比起閃光烈拳的攻擊力更高一點，不過不會使對手倒地，所以使用頻率不太高。攻擊判定大多為上段，並沒有什麼長處。使用的時機大多在空中組合技中出現。



鬼風門　□△○

左右快拳之後再使出輕度膝踢的連續技。比起閃光烈拳的威力還低，不過攻擊判定相當強。此外在第三發結束時取消，也可以接著使出白鷺下舞。比起閃光烈拳的呆滯時間還短，相當重要的技法。





胴拔き　→→△

左臂突然擊出有如鐵拳般的快直拳。攻擊力尚可，將敵人擊倒在地，大約可以奪去他三分之一的體力。而且可以將敵人震飛距離相當長，再猛衝之後可以加以追擊。即使遇到防禦也很難受到反擊，連續使用的話更具效果。



鬼八門　↘□△

輕直拳之後在連續擊出數發下壓拳的連續技。如果第一發只是擊中對方是無法連接下去，若將對手壓制就可以使出連續技。此外，第二發擊中敵人時，對手會有一點停滯。



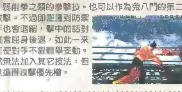
鬼殺し　橫向移動中△

風間仁習自母親的招式。從橫向移動突然展開上勾拳攻擊，擊中之後，對手會浮在空中。可以接著使用空中連續技。只不過出招有一些緩慢，可能遭到防禦。橫向移動時如果動作稍快，再配合投擲技也十分有效。



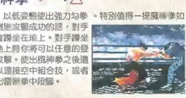
鋼割り →△

弱削拳之類的拳擊技。也可以作為鬼八門的第二發攻擊。不過即使遇到防禦對手也會退縮，擊中的話對手還會屈身後退，如此一來將可使對手不敢輕舉妄動。雖然無法加入其它技法，但可以搶得攻擊優先權。



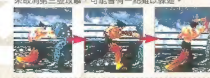
魔神拳 ←→△

以低姿態使出強力勾拳。特別值得一提魔神拳如果倒地攻擊成功的話，對手就會蹲坐在地上。對手蹲坐在地上時你將可以任意的發動攻擊。使出風神拳之後還可以連接空中組合技，或者使出雷神拳中段腳。



羅刹門・貳 ←→△□↘△

到第二發之前和羅刹門・壹相同，不過此技的第三發轉變成追擊技。倒地攻擊成功時，如果將搖桿往前就會被對手所防禦。不過，如果還要利用橫向移動來取消第三發攻擊，可能會有一點難以躲避。



雷神拳 →☆↓↘□

深入對手身旁，有如跳躍般擊出上勾拳。首先不是以擊中為目的，以戰略性為考量。除了無法防禦的技法之外，此技的攻擊力最高。如果要使用的話，就要果決地擊出，行動要乾脆！



鬼神滅裂 ←□○

承自父親的無法防禦技。環繞著雷光華麗地迴轉，瞬間擊出雷神拳！出招時間比起其他無法防禦技還要快，當對手起身時或羅刹門第二發倒地攻擊對手尚未回復時，可以使出此技。



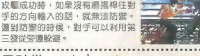
追い突き 站立途中△

蹲上突擊的上勾拳。對付對手的上段攻擊或利用蹲下化解投擲技之後，使用此技特別有效！出招相當快，還以使對手浮起來，因此可以作為風神拳的代用品。此外即使使出↓↘→左拳也可出招，在站立狀態也沒問題，相當實用。



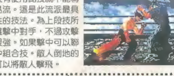
羅刹門・壹 ←→△□△

擊出魔神拳之後，再使出一記勾拳最後擊出胴拔的連續技。倒地攻擊成功時，如果沒有將搖桿往對手的方向輸入的話，就無法防禦。遇到防禦的時候，對手可以利用第三發從旁邊躲避。



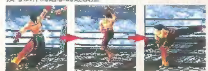
風神拳 →☆↓↘△

沒有使用此技就不能稱為三島流。這是此流派最具代表性的技法。為上段技所以很難擊中對手，不過攻擊判定很強。如果擊中可以聯結空中組合技。敵人倒地的話，可以將敵人擊飛。



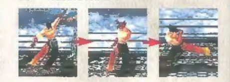
雷神拳中段腳 →☆↓↘□×

使出雷神拳之後，立刻使出中段踢擊。冒險性相當低，所以失敗機率不大。不過雷神拳和中段腳之間可能會遭到反擊。此外在擊出魔神拳對手倒地時，此技可以作為追擊的連續技。



雷神拳下段腳 →☆↓↘□○

和雷神中段腳相同，擊出雷神拳之後立刻使出下段迴旋踢。此技同樣在雷神拳和下段腳之間會遭到反擊。在使出踢擊之際，可能面臨中段踢或下段踢的抉擇，不過沒什麼好煩惱的。



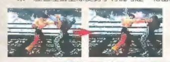
真・鬼神滅裂 ←同時按□○

風間仁的技法之中具有最大殺傷力的一般。可謂是一擊必殺之招。使出一回鬼神滅裂之後，根據當時的情況繼續發動第二發攻勢。此招在數項防禦不能攻擊技中，可說是具有最優越的命中率。其中一個原因就是雷神拳在出招的瞬間，對手連蹲下看看都無法擊中你。在氣合溜之後使對手被擊中，接著再最後滿檔的狀態下只要一發就可以送對手上西天。



貳門雙腳 □△×○

左右各出一拳之後，在連接左踵落とし的連續技。即使左右一拳擊中對手，第三發的左踵落とし就不會形成連續攻擊。不過，第三發左踵落とし擊中的話，第四發左踵落とし就會連續出招擊中對手。第三發左踵落とし被對手所防禦的話將會產生問題，如此一來，就會產生空隙使對手有機可趁。相當危險！



貳門雙腳・改 □△×→○

左右各一拳之後，在使出左踵落とし之前都是和貳門雙腳相同。只不過第四發的左踵落とし改成踵切り來進行連續攻擊。藉由這項改變，第三發如果遭到防禦，或者揮空的時候，就很難遭到對手的反擊。仍然可以由我方主控戰局。此外第三發攻擊之後，進行兩次白鶴迴舞攻擊之後再使出踵切り，這是相當重要的技巧。



左踵落とし →→×

左腳朝天一踢，再一口氣往下用力一蹬的踢擊技。比起普通的踵落攻擊技動作更大，因此也較難擊中對手。不過，擊中的時候，對手會被踢倒在地面，隨即便會彈飛起來。接著可以進行追擊。



踵切り ↘○○

從站立的狀態展開踵落とし攻擊。出招動作較短，即使遭到防禦的話空隙較小。此外攻擊判定很強。主要用在空中組合技中，相當有用的技法。使用上手的話，可以隨時運用在技法之中。



踵落とし 站立途中○○

效果和踵切り完全一樣。只不過是在站立的途中使用出來，可以作為使對手跪倒的反擊技，或者在起身下段踢之後出招。如此一來可以發揮極佳的效果。此外，按下一次按鈕停止的話，可以轉變成為長踢。





空斬腳 →→→×

和猛衝之後的飛踢不太一樣，是從相當短的距離使出的飛踢攻擊。使用的場合雖有限定，例如在對手起身之際，不過攻擊判定相當地強攻擊準確率相當地高。此外，它的攻擊力相當高，可以用來擊潰對手的起身飛踢，相當有效！







螺旋幻魔腳 ↗○○○○

連續使出四此迴旋踢擊，此技是承自父親的必殺技。從第一發到第三發如果擊中對手的話，接著就可以連續地擊中對手。第四發的中段踢如果遭到防禦的話，一定會遭到反擊。此技的追擊性能很高，當對手起身向上時可作為壓制攻擊技。



白鷺遊舞 同時按□○・△・○

母親所教的技法之一。從中段迴旋踢之後，接著使出勾拳、裹拳、中段踢的連續技。第二發和第三發之間可能會遭到反擊要注意。此外，第四發的中段迴旋踢如果被防禦成功就會遭到反擊，一定會受到對手攻擊。此時可以選擇使用白鷺下段腳。此外白鷺遊舞的第二發或第三發之後可接著使用投擲技也很有效。



白鷺下段腳 同時按□○・△↓・○

到第三發為止和白鷺遊舞都相同，第四發開始變為下段的迴旋踢。第四發如果被對手防禦，和白鷺遊舞一樣會遭到反擊。不過可以使出反制技。第四發的迴旋踢如果在近距離之中擊中對手，可以使用以白鷺遊舞為首的空中組合技來攻擊。不論對手是誰都可以使用，可作為開始進攻的技法。



破碎蹴り ○×

身體彎曲進行大迴轉，在猛像對手展開膝肘快踢。使用時機相當難以掌握，在空中組合技之後對手無法立刻起身之際或者預知對手會使出下段起身踢擊時，就可以使用此技。此外，當雷武龍躺在地上時使用也非常有效。



奈落揮い →☆↓↘○○○

風間仁極少數的下段攻擊技中，較常使用的技法。在第二發中段踢出招之前，如果被切斷並遭到防禦的話，就可能遭到對手的反擊相當地危險。如果擊中敵人的話，在第一發之後可以連接白鷺遊舞



攻擊，在第二發之後再接著使用踵切り來進行反擊。

鬼首落とし →×

迴旋踢技。動作相當地大，具有上段判定，一開始可能會打不到對手。不過，他是一面橫向移動一面攻擊，當對手想要攻擊時可作為有效的反制技。此外此技如果擊中對手，對手就會倒地，攻擊力相當高。



霞蹴り ○

此技為鬼首落とし的左踢版本。在上段判定中攻擊力比起鬼首落とし還低，由於它不會橫向移動所以不能夠隨便地使用。出招之後，也還會出現技法中所難免會有的空隙。



紫雲二段蹴り ↓同時按×○

母親所教的技法之一，連續使出兩次向上揮踢的攻擊技。第一發為特殊的中段攻擊，即使對手站立或者蹲下都可以防禦。此外攻擊距離相當地短，出招之後的僵硬時間有很長，所以使用時要有心理準備。



氣合い溜め 同時按○×□△

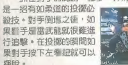
從集氣開始手上發出光芒消失之前都無法進行防禦，不過一擊中的話對手就會倒地。此時可以使用魔神拳，或者使用一發逆轉的雷神拳也行。在集氣中，即使被對手防禦也



會消減對方的體力，此時也可以使用白鷺遊舞和鬼風門。

旋蹴り 接近之後同時按□×

將對手抓住之後，在順勢進行兩次踢擊之後，再將對手投擲出去的投擲技。對手倒地的距離很近，所以很容易起身進行攻擊。接著使用鬼神滅裂是



一項很有效的戰法。在投擲的瞬間，如果對手按下右拳鈕就可以掙脫。

天秤投げ 在對手接近之後同時按□×或同時按△○

抓住對手的肩膀，腳步一揮將對手投擲出去。這是一招有如柔道的投擲必殺技。對手倒地之後，如果對手是雷武龍就很難進行追擊。在投擲的瞬間如果對手按下左拳鈕就可以掙脫。



胴返し 從背後接近同時按□×同時按△○

抓主對手的肩膀和手腕，在用力迴轉將堆手返身摔到背後的投擲技。攻擊力相當的高，對手會仰臥倒在地面上，此時如果要進行追擊就相當容易。對手無法從此技中掙脫。



膝鋼 →○

單獨使用鬼風門第三發的膝肘攻擊。攻擊距離短，攻擊力不高，不過出招快而且僵硬時間短，攻擊判定又大又強。對手在途中很難進行反擊，相當好用。不必擔心對手的反擊可以安心使用。



金剛體 ←同時按□△

風間仁的身體會發出雷光，是一項採取防禦姿勢的技法。在使出此技以及解除此技時會出現攻擊判定，不過在發出雷光的當中可以防禦打擊、摔擲以及任何的攻擊。光是防禦的姿勢九可以將對手震飛。不過，對手只是碰到的話是不會有任何損傷的。



雷 接近之後△○

將對手抓住之後，側身轉身進行過肩摔的投擲技。這也是母親所教授的技法。對手倒地的時候，背部會向著自己並且俯臥在地上，所以很難再進行追擊。投擲的瞬間對手只要按左拳鈕就可以掙脫。

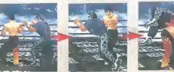


兩肩捻 從對手右側接近後同時按□×同時按△○

抓住對手的肩膀兩側，將手撐開之後迴轉將對手摔倒在地的投擲技。從此技轉換成其他技法相當容易，投擲的瞬間如果對手按下右拳鈕的話就可以掙脫。

背中向きからの投げ掴み 背對對手同時按□×同時按△○

只有在背向對手的時候才使用此技。此外投擲的類型會根據抓住對手的位置而改變。開始可能不常使用。如果被摔出去的話對手很難掙脫。



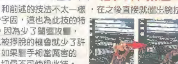
超ばちき →→同時按□△

三島家特有的將對手的頭部抓住，攻擊之後再將它摔出去的投擲技。對手倒地的瞬間，可以使出踵切り的第一發來進行追擊。不過對手如果採取蹲身姿勢的話，踵切り就不會奏效。投擲的瞬間對手只要按下左拳和右拳鈕就可以掙脫。



アルティメットタックル 撞擊中△□△□△

在蹲下狀態按下↙和右拳及左拳鈕就會使出此技。此技有兩個地方會被對手所掙脫，因此盡量不要使用。而且會遭到反擊技要小心。



腕拉ぎ十字固（撞擊中） 撞擊中同時按□△

和前述的技法不太一樣，在之後直接就使出腕拉ぎ十字固，這也為此技的特徵。因為少了闇雲攻擊，所以被掙脫的機會就少了許多。如果對手相當厲害的話，切忌不可使用此技。

白山 接近之後↘同時按△×

這是母親所教授的投擲技。這是投擲技指令之中最少、攻擊力最大的一技。可以經常使用此技來攻擊。此外，被丟出去的對手在他爬起來的時候，會被對著你。這時可以進行追擊！

櫓崩し ↓↙←同時按□×

母親所教的投擲技。指令相當容易明瞭，在最後使出←的時候必需微妙地將身體往後退。攻擊力相當地高，對手倒地得時候頭部會朝向自己，很難再進行追擊。



闇雲 ↓（或↙）同時按□△

アルティメットタックル成功之後馬上使出馬乘展開連續打擊攻擊。第一發和第二發會出現空隙使對手掙脫，因此要視情況來變更戰法。打擊結束之後要趕快離開，不要讓對手的起身踢擊所攻擊到。



腕拉ぎ十字固 闇雲三發同時按□△

アルティメットタックル之後使出闇雲三發，接著再使出腕拉ぎ十字固。從招式中就可以了解此技的威力相當地大，不過在實戰之中，常常在要使出闇雲的時候就會被對手所識破。出招的機會少之又少。





上・中段返し技 ←同時按□X（或←同時按△○）

從名稱大致可以猜測出來這是一記使用上・中段攻擊來進行反擊的技法。使用此技時就無法使用下段攻擊。雖然是上・中段攻擊，仍有許多技法無法進行反擊，是一記相當好用的技法。雖然好用但是太常使用也不好。如果被對手投擲出去的話就不太妙。



艾迪・葛杜



故事背景

艾迪生長在巴西屈指可數的產業家家庭裡，是一位優秀的學生。當艾迪１９歲的時候，某一天從學校回到家中，發現滿身是血的父親性命垂危。原來父親想要揭發某販毒組織犯罪事實的證據時，被該組織刺客刺殺了。父親臨終前告訴艾迪：「暫時頂下殺人的罪名藏身在監獄吧！」。本來是優秀學生的艾迪，一下子變成罪犯並在監獄中服刑。一天監獄內發生暴動，艾迪被一位老人的「力量」所吸引，便詢問他那是什麼技巧。原來那就是所謂的「卡波拉」，於是便在老人的身邊開始修行。由於想要為父報仇，因此決定將所學「卡波拉」化成報仇的「利器」。出獄的艾迪在街上得知有關「鐵拳大會」的傳言以及三島財閥的存在。艾迪認為利用三島財閥可取得更大的「力量」，於是決定參加這次的大會。

個人資料

國籍：巴西
格鬥類型：卡波拉
年齡：２７歲
身高：１８８ｃｍ
體重：７５ｋｇ
血型：Ｂ型
職業：無
興趣：帝王學
喜歡的東西：權力
討厭的東西：無力

艾迪・葛杜

EDDY GORDO

必殺技

ワンツーパンチ □△

本招可說是最基本的連續技。它具有打出第1段的左拳的話，就會連續打出第2段的右拳的這種性質。另外，用ワンツーパンチ擊中的話，因為可以比對手早一點行動，所以可以繼續進攻，選擇使用中段或踢擊其中之一也可以。





コトヴェラダ ↘△

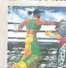
畫面中看到的雖然是使用手肘，不過コトヴェラダ是屬於輕上勾拳系的中段打擊。可是它和其它輕上勾拳系的攻擊不一樣，不論任何狀況下擊中，也無法將對手打上空中，使用倒地技可說是最明智的選擇。





コンビナソ・フラコン →△□○

這是艾迪從拳擊開始的連續攻擊。正因為它是連續技，所以多半到第2段時才會擊中。當第1段為反制攻擊的話，就會變成3段連續攻擊。另外，擊中在空中的對手的話，就會將對手往地上叩擊。





フェイントサベサダス 從蹲下狀態同時按○△兩次

這是サベサダス的衍生技，從フェイント使出サベサダス。此項技巧會因為フェイント的動作而往前，所以其攻擊範圍要比サベサダス還要遠。另外不論在任何狀況下擊中，都可以將對手扳倒。所以玩家可以瞭解這是一種不同於サベサダス的固有技。

サベサダス 從蹲下狀態同時按○△

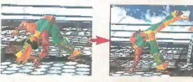
這是一種從蹲下狀態使出的頭撞攻擊。屬於中段判定的此技，基本上雖然無法將對手擺倒，不過卻可以利用反制攻擊來繼還對手。另外因為本技巧具有架空對手攻擊的優點，玩家可以有效利用之，也可以從坐的狀態使出本技巧。



這是一招精彩絕倫的回旋踢。デコーパソ擁有容易被對手化解攻擊的缺點，也擁有架空對手的上段攻擊再攻擊的優點。擊中的話因為可以扳倒對手，所以玩家要掌握能夠使用的恰當時機。另外此項秘技具有一個特色，那就是玩家只要輸入指令之後，再追加輸入右踢的話就可以連續使出好幾次。

所謂的「デコーパソ～逆立ち」就是從デコーパソ追加輸入指令，然後一面使出中段踢一面轉變成倒立的技巧。

デコーパソ ↙○



デコーパソ～逆立ち ↙○←○



對於艾迪來說，這可說是一項最重要的下段攻擊。此項秘技的特色有：「在2段連續攻擊中，第2段擊中就可以將對手扳倒」「在攻擊成功之後會變成坐下的狀態」「也可以從倒立或者是一部分的固有技來使出」…等。

另外，此項秘技只要再追加輸入指令，就可以連接著轉往倒立的狀態或是トロッカ・エ・ピィアオ・バイア這種衍生攻擊。後者的下段衍生攻擊由於會變成在使用トロッカ・エ・ピィアオ來扳倒對手的狀態下的追擊技，所以特別重要。

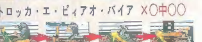
トロッカ・エ・ピィアオ ×○



トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち ×○←



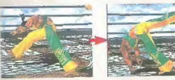
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア ×○中○○



本招是一種閃避攻擊，也就是在使出中段判定的飛踢之後再往後方退開。不過，後退之後的僵硬時間相當長，所以當對手擋住飛踢的話就容易受到反擊。為了避免上述缺點，最好接著使用衍生技。

レヴェルサオ之後的衍生技有兩種。第一種就是從回旋跳踢所衍生出來的レヴェルサオ・ジラトリャ，可架開對手的下段攻擊。另外一種就是從レヴェルサオ利用左踢來衍生出ラテラオ・トロッカ。

レヴェルサオ ○×



レヴェルサオ・ジラトリャ ○×↑○



アウ・バチウド就是用手頂住地面，瞄準對手的頭部使出飛踢。屬於中段攻擊的此技在成功擊中之後，就可以連接倒立或者トロッカ・エ・ピィアオ。使用此技之後連接トロッカ・エ・ピィアオ，玩家要注意的是輸入的指令和平常的左踢・右踢不同，是同時按左踢＋右踢。

アウ・バチゥド →○



アウ・バチゥド～逆立ち →○←

アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ →○同時按×○



カベイリンニャ →→同時按×○

往前方大大地跳起，然後從空中將兩腳往下劈的中段攻擊。由於是一項大技所以攻擊力高，如果擊中的話可以將對手往地面叩擊不過要追擊的話就很困難。對於倒地的對手使用此技來當做追擊技的話，應該不會有什麼問題。





ハスティラ・エ・シバタ是一種連續攻擊，使出時會俯臥並旋轉，往側面錯開與對手間的中心軸，使出下段飛踢之後再往反方向一面錯開中心軸一面接著使出中段判定的飛踢。由於名稱好聽而且動作具代表性，所以是項令人印象深刻的攻擊。

至於ハスティラ～ラテラオ・トロッカ技如其名，它是從下段飛踢再連接ラテラオ・トロッカ的連續攻擊。這兩者攻擊的流程都是下段→中段，所以玩家要注意其差別就在於按按鈕的時機。

ハスティラ・エ・シバタ ↙××

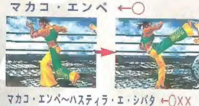


ハスティラ～ラテラオ・トロッカ ↙×☆×



マカコ・エンベ是上段判定的回旋踢擊，可以利用反制攻擊來瓦解對手架勢。當對手架勢瓦解時可以進行追擊。コンビナソ・マカコ・エンベ為連接側轉→バク轉的連續技，利用マカコ・エンベ反制而擊中對手的話，就可以接著連續技。另外，從マカコ・エンベ也可以連接ハスティラ…等技巧。

マカコ・エンベ ←○



マカコ・エンベ～ハスティラ・エ・シバタ ←○××

コンビナソ・マカコ・エンベ（マカコ・エンベ～側轉踵落とし～バク轉踵落とし） ←○○同時按×○

バイア還是從ハスティラ・エ・シバタ的第1段往下段飛踢衍生的連續攻擊。追加輸入指令的話，也可以變成轉向倒立的起點攻擊之一。

コンビナソ・バイア就是從バイア再接著下段飛踢的攻擊。此技如果擊中的話，除了可以擊退對手之外，還可以和バイア一樣將姿勢轉換成倒立狀態。

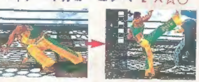
バイア・サベサダス還是從バイア連接サベサダス的連續攻擊技，當然此技可以變換成フェイントサベサダス。

バイア～マカコ・エンベ還是連接著上段飛踢。

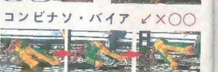
バイア ↙×○



バイア～マカコ・エンベ ↙×☆○



コンビナソ・バイア ↙×○○



バイア・サベサダス ↙×○同時按□△



エスパーダ～逆立ち →×

エスパーダ的動作非常獨特，使出時會一面使出飛踢技一面轉換成倒立…。屬於中段判定的此項攻擊的攻擊距離以及命中率都很不錯，不過因為會強制地變成倒立狀態，所以玩家要注意。另外，因為僵硬時間頗長，所以會有不易連接其它技巧的缺點。



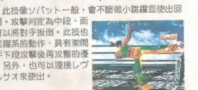
シャバ・バイシャ ↘○

屬於長踢，其判定就在下段。↘○此項技巧的攻擊力很小，而且也不能將對手扳倒。不過在遠距離戰鬥中使用在牽制或者結束攻勢上的話，則會發揮很大的效果。然而，因為不能對倒地的對手進行攻擊，所以玩家要注意。



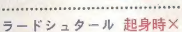
シャバ・ジラトリャ ↑.（或）↗○

此技像ソバットー般，會不斷做小跳躍並使出回旋踢。攻擊判定為中段，而且可以將對手扳倒。此技也有跳躍系的動作，具有避開對手下段攻擊後再攻擊的優點。另外，也可以連接レヴェルサオ來使出。



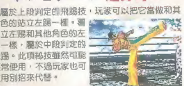
ベンリン ←×

ベンリン可說是卡波拉版的膝踢，具有攻擊距離短而且無法扳倒對手這兩項缺點。不過因為出招時間很快，所以可以當做對付對手連續技的制止技，以及當做防禦後的反擊技來使用，可說是項重要技巧。另外，在左拳或ワンツーパンチ之後當做連續技來使用的話，會發揮很大的效果。



ラードシュタール 起身時×

屬於上段判定的飛踢技，玩家可以把它當做和其他角色的站立左踢一樣。葛杜站立左踢和其他角色的左踢不一樣，屬於中段判定的前飛踢。此項祕技雖然可能會經常使用，不過玩家也可以改用別招來代替。

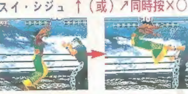


メイオシュタール 起身時○

メイオシュタール相當於其他角色的高踢攻擊。雖然像高踢，不過其動作和攻擊判定多少有些不一樣，而且此技是在起身中輸入指令，所以對於葛杜來說是項重要的祕技。蹲下左拳→メイオシュタール為葛杜的基本連續技之一。

會做大跳躍並用兩腳來攻擊對手。スイ・シジュ為中段判定的倒地技，出現時會有一點延遲。不過因為僵硬時間非常短，如果對起身的對手重覆使用的話會發揮出乎意料的效果。另外，此技本來是以站立狀態著地，如果追加輸入指令的話就可以以坐姿著地。

スイ・シジュ ↑（或）↗同時按×○

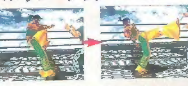


スイ・シジュ～座り ↑（或）↗同時按×○↙或↓

一面向前方大步踏出一面使出的前踢技，屬於中段判定的倒地技。

此技出現時會有延遲，因此其攻擊距離也就比較長。另外，由於它也具有可以轉換成倒立或者坐姿等特性，所以玩家要有效地活用它。

ベンリン・プラダ →→×



ベンリン・プラダ～座り →→×↓



ベンリン・プラダ～逆立ち →→×←



アヴァランシ的動作基本上和マカコ・デ・ラド是一樣的。單獨使用的話，和在坐姿狀態後使出的マカコ・デ・ラド差不多。不過，アヴァランシ和マカコ・デ・ラド的不同點就在於它們衍生攻擊的變化。

アヴァランシ・キャンセルキック技如其名，為取消アヴァランシ的動作之後，再使出中段判定的倒立飛踢。在此情況下會轉換成倒立的狀態。

コンビナソ・アヴァランシ就是從坐姿以低姿態使出中段飛踢之後，再連擊アヴァランシ的技巧。在コンビナソ・アヴァランシ之中，由於輸入アヴァランシ・キャンセルキック的指令也有效，所以玩家要試著變化使用。

アヴァランシ 坐姿中同時按×○



アヴァランシ・キャンセルキック 坐姿中同時按×○・×

コンビナソ・アヴァランシ 坐姿中○.同時按×○

座り～下段蹴り～ジラトリャ 坐姿中○☆同時按×○

從坐姿以低姿態使出下段飛踢之後，再連接中段判定的固有技之一「シャバ・ジラトリャ」。

トウファオン用來當做坐姿後的下段攻擊很有效，若想避免變成倒立的話，玩家不妨使用此技。

座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ 坐姿中○×・同時按×○

名稱和アーザシュタール不同，在性質以及動作上則和トゥファオン差不多，不過其威力則稍嫌遜色。

其連接是從下段的トゥファオン，再以最快的速度接著使出トロッカ・エ・ピィアオ，可說是威力強大的連續技。

ジンガ 同時按□△或↓同時按□△

ジンガ是透過橫向移動來錯開和對手的中心軸。基本上是利用按鈕來輸入，但因為系統的橫向移動幾乎完全一樣，所以也可以利用搖桿來輸入。

由於葛杜的很多固有技的輸入條件都包含有ジンガ，所以玩家要熟悉這種可以確實移動的輸入法。



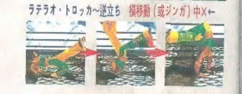
這是從錯開中心軸所衍生出來的攻擊。會像滑行一般地往前方滑進，然後使出中段判定的飛踢。本來此技在攻擊力發生之後會變成坐姿狀態，不過，只要追加輸入指令的話就可以轉換成倒立的狀態。但是，因為使用ラテラオ・トロッカ～逆立ち時會露出破綻，所以使出時並不一定有效，玩家必須要注意使用的時機。

ラテラオ・トロッカ並非只有在ジンガ之後再使出，也可以在幾個固有技之後使出來。也能在ハスティラ或レヴェルサオ…等技之後接著使出。

ラテラオ・トロッカ 橫移動（或ジンガ）中×



ラテラオ・トロッカ～逆立ち 橫移動（或ジンガ）中×←



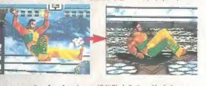
從橫向移動使出的中段判定跳躍飛踢。此項祕技的缺點就是無法擊倒對手而且僵硬時間致命地長，所以在使用時最好再連接其它的衍生技。

アルマーダ・ブラダ～座り就是取消アルマーダ・ブラダ的僵硬狀態並坐下的祕技。アルマーダ・ブラダ～ピリパ則是連接中段的飛技ピリパ的衍生技。アルマーダ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール為連接讓對手趴倒的下段飛踢衍生技。另外，アルマーダ・ブラダ着地時輸入左鍵的話，也可以連接其它的下段飛踢。

アルマーダ・ブラダ 橫移動（或ジンガ）中↑×



アルマーダ・ブラダ～座り 橫移動（或ジンガ）中↑×↓



アルマーダ・ブラダ～ピリパ 橫移動（或ジンガ）中↑××



アルマーダ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール 橫移動（或ジンガ）中↑×↓同時按×○



バイシャ・トロッカ為橫向移動後的下段飛踢。雖然無法讓對手倒地，不過可以在此之後接著使出各種的衍生技。

バイシャ・トロッカ～逆立ち則技如其名，會從飛踢轉換成倒立。バイシャ・トロッカ・フェイント～逆立ち為在中間加入下段飛踢フェイント的衍生技。

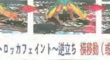
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ為連續攻擊，其流程為下段→下段，第2段會變成倒地攻擊。

バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール的名稱和之前アルマーダ・ブラダ後所使出的祕技名稱一樣。不過它實際上是連續攻擊，會使出像ドゥブロー般的中段攻擊。

バイシャ・トロッカ 橫移動（或ジンガ）中○



バイシャ・トロッカ～逆立ち 橫移動（或ジンガ）中○←



バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち 橫移動（或ジンガ）中○×←



バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ 橫移動（或ジンガ）中○☆×



バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール 橫移動（或ジンガ）中○・同時按○×









コンビナソ・ウーニャ會在錯開中心軸之後，一面旋轉一面揮動雙手來攻擊對手。它是一項２段連續攻擊，第１段和第２段都是上段判定，此技也有幾個衍生技。

コンビナソ・ランサール是一項連續攻擊，它是取消了ウーニャ的第２段之後，再使出中段判定的飛踢技。這個飛踢技具有和ピリバ幾乎相同的性質，擊中的話就可以將對手打至空中。

コンビナソ・ウーニャ～エスケダシュタール則是從コンビナソ・ウーニャ之後，連接像ガファンヨト一般的連續技。不過，因為不能像ガファンヨト一樣轉換成坐姿狀態，所以玩家要注意。如果強行要換成坐姿狀態的話，反而會變成倒立狀態。

コンビナソ・ウーニャ 橫移動（或ジンガ）中同時按□△



コンビナソ・ランサール 橫移動（或ジンガ）中同時按□△X

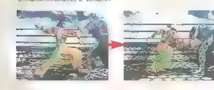


コンビナソ・ウーニャ～エスケダシュタール 橫移動（或ジンガ）中同時按□△☆X



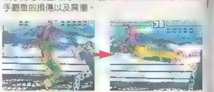
アカタール・ケイショ 橫移動（或ジンガ）中△

此技會在中心軸移動之後，瞄準對手頭部然後予以勢擊。它最值得一提的特點是可以利用反制攻擊將對手往上踢，然後讓對手彈起來。當對手彈起時也可以追擊，不過若和對手之間的中心軸偏離的話就無法讓對手彈起來。



トロバオン 橫移動（或ジンガ）中○X

トロバオン是項爽快的跳躍踢技攻擊。此技類似上段判定的ドロップキック，非常接近キング的レッグラリアート。另外，由於此技很難使出來，所以其攻擊力也相當地高，如果使出反制攻擊的話會帶給對手嚴重的損傷以及震撼。

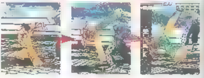


ファイスカ為跳躍系的中段攻擊。為上段→中段的連續攻擊，其攻擊力很小只有８＋６，不過總歸就是可以將對手扳倒。

ファイスカ本來具有以站立狀態著地的特徵，不過只要追加輸入將搖桿往下移的話，就會以蹲下狀態來著地。這些細節雖然瑣碎，還是希望玩家能夠注意。

另外，ファイスカ之後的衍生攻擊中也有一種叫スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ的技巧。它是項可以提高ファイスカ攻擊力的重要組合技，玩家可要善加利用。

ファイスカ 橫移動（或ジンガ）中X○



ファイスカ～しゃがみ 橫移動（或ジンガ）中X○↓



スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ 橫移動（或ジンガ）中X○（兩次）↙同時按X○↗同時按X○

為ファイスカ之後的衍生技。ファイスカ的２段如果在適當的距離擊中的話，就可以將第３段和第４段當做追擊技來使用，所以其攻擊的威力是值得期待的。另外，此項組合技的第５段為中段跳躍飛踢，可說沒有使用的必要。



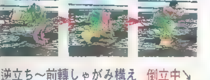
在倒立時如果將搖桿放置在中間的話，除了會消除僵硬時間之外，其狀態可以轉換成前轉→坐姿→倒地的這種流程。也就是為了要維持倒立狀態，就非常必須再進行其它的行動。這雖然是很基本的事，但希望玩家能牢牢記住。

倒立之後的衍生動作有以下幾種。前進則會在倒立的狀態下向前前進，並不能向後方前進。前轉（後轉）～しゃがみ構え（蹲下姿勢）也不難了解。不過，只有在前轉時，會有倒立、クロスチョップ…等衍生動作。所謂的逆立ち～低い姿勢則是在躲避對手攻擊使用的動作之一，之後將會介紹的ヴァカオン，為可以在此狀態之後使出固有技。逆立ち橫避け則屬於回避動作的一種，之後可以使出下段飛踢。

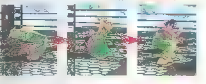
逆立ち →同時□△



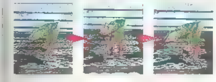
逆立ち～後轉しゃがみ構え 倒立中←



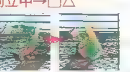
逆立ち～前轉しゃがみ構え 倒立中↘



逆立ち～前進 倒立中→



逆立ち～前轉～逆立ち 倒立中→□△





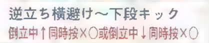
逆立ち～低い姿勢 倒立中↓



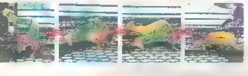
逆立ち橫避け・奧 倒立中↑



逆立ち橫避け・手前 倒立中↓



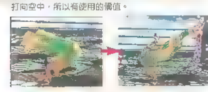
逆立ち橫避け～下段キック 倒立中↑同時按X○或倒立中↓同時按X○





ヴカオン　倒立中↓同時按×○

ヴカオン為倒立之後的衍生技。此項中段攻擊的缺點就是攻擊距離太短而且出現時間太晚，不過，只要將姿勢放低再準備使出，如果有以引誘對手的話，就可以化解其攻擊並進行反擊。此技由於可以將對手打向空中，所以有使用的價值。



パラフーゾ會讓人覺得有點像「人類直昇機」。此技雖然是特殊中段攻擊，不過，值得一提的就是其出現的時間迅速，而且攻擊範圍也很廣。由於有了這項技巧，對於對手會造成不少的壓力。

此技在攻擊判定發生後因為會保持倒立的狀態，所以把它當做倒立後的攻擊來用會很有效果。另外，利用ヴカオン將對手打向空中時，也可以將此技當做追擊技來使用。

パラフーゾ　倒立中○



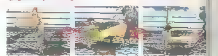
逆立ち～パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ　倒立中○,同時按×○



トロッカ・エ・ピィアオ對艾迪來說是項重要的技巧，它還不只限於站立的狀態，也可以在倒立之後使出。此時トロッカ・エ・ピィアオ的性質和平常的完全一樣。當然在這之後也可以連接トロッカ・エ・ピィアオ→逆立ち、トロッカ・エ・ピィアオ・バイア的衍生技。

不過，使用トロッカ・エ・ピィアオ來撥倒對手時，要以最快的速度接著使出逆立ち→パラフーゾ→ヒラターニョ，對於彈起的對手再進行追擊。既然可以使用穩定性高的追擊技トロッカ・エ・ピィアオ・バイア，就沒有必要特別進行追擊。此招式很瘋狂，玩家不妨試試看。

逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ　倒立中×○



逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち　倒立中×○←





テーハシュタール是從倒立所衍生出來的固有下段攻擊，不過威力低而且無法撂倒對手，所以讓人覺得是一項差勁的技巧。

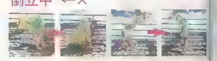
不過，因為此技在攻擊判定發生之後狀態會變成坐姿，所以它實際上是個相當重要的秘技。玩家若想在倒立之後馬上換成坐姿的話，就可以利用テーハシュタール。

逆立ち～テーハシュタール　倒立中×



逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち會出現テーハシュタール的攻擊判定發生前的動作，是一項立刻轉換成倒立的特殊動作。此技或許可以困惑或動搖對手，然而實際上因為無法造成對手損傷，所以玩家在使用時要注意。也可以當做挑撥對手的技巧。

逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち　倒立中　←×

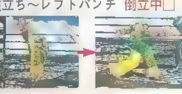


レフトパンチ和ライトパンチ是倒立之後的衍生技，兩者都是中段判定的攻擊，而且威力一樣大。不過會因為玩家選擇的不同，而之後的連續形式也會有所不一樣。

レフトパンチ之後的衍生技為ハスティラ・エ・シバタ。當然不使用ハスティラ・エ・シバタ的話，使用ハスティラ系的攻擊也是可以的。相對地，ライトパンチ則是從バイシャ・トロッカ衍生出來的。玩家只要把它當成和バイシャ・トロッカ是相同的技巧就可以。

另外，在逆立ち之後也可以馬上接著使出バイシャ・トロッカ，此技和普通的技巧是完全一樣的。

逆立ち～レフトパンチ　倒立中□

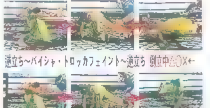


逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち　倒立中△○←

逆立ち～ライトパンチ　倒立中△



逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール　倒立中△○X



逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち　倒立中△○X←

逆立ち～レフトパンチ～ハステイラ・エ・シバタ　倒立中□XX



逆立ち～前轉～クロスチョップ　倒立中→→同時按□△

艾迪可以在起身前轉、翻轉之後使出ライジングクロスチョップ，而且在逆立ち～前轉之後也可以使出クロスチョップ。屬於中段判定的此技對於防禦的對手由於具有瞞目的作用，所以非常有效。

當艾迪的這項秘技被對手防禦的話，就會出現左拳變成不能防禦技的這種不可思議的現象。而且上述左拳會變成倒地擊，這種現象在起身クロスチョップ之中也會發生。

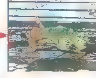


ヒラターニョ為中段攻擊，在逆立ち的狀態下對著對手以腳跟往下踢的攻擊。此技無法撂倒對手，不過優點就是出現時機早，而且攻擊判定也具有威力。把它當作牽制用的攻擊來對付靠近的對手，則會非常有效。

ヒラターニョ通常會以逆立ち～飛踢～逆立ち的這種流程來出現，不過，玩家可以將上述改成逆立ち～飛踢～座り。只要在輸入ヒラターニョ的指令之後將搖桿往下方輸的話，就可以使出上述技巧。

逆立ち～ヒラターニョ　倒立中↑X或↑○





逆立ち～ヒラターニョ～座り　倒立中↑X↓或↑○↓



アーウマ・アチラール 對手左側同時按□X或同時按△○

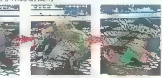
瞄準對手腕部撲過去，然後順勢將對手拋開的橫向投擲技。當對手是位於左側的情況下[illegible]按[illegible]的話就能使出。[illegible]按的按鈕不[illegible]左右[illegible]都沒關係。另外，此技的[illegible]擊力為４０，具有比基本投擲還[illegible]高的攻擊力，所以只要一有機[illegible]不妨使用此技



メロジーア 接近同時按□X

メロジーア會在倒立狀態下用雙腳將對手的頭部夾住，然後旋轉身體將對手拋出。為左縱按鈕的基本投擲技的一種。

此技的攻[illegible]力為３０，這[illegible]右按鈕的基本投擲技ペスコッソ・アチラール的[illegible]擊力一樣。不過，[illegible]對付不同的對手來分別使用。



ペスコッソ・アチラール 接近同時按△○

用雙腳將對手的頭部夾住，然後[illegible]越一般[illegible]手拋出。

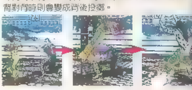
此技為右鈕同時按的基本投擲技。攻擊力有３０，和之[illegible]的メロジーア完全一樣，所以要平均地使用它們。不過，並沒有必[illegible]去刻意使用此技。



背中向きからの投げ掴み 背向時同時按□X或同時按△○

在背[illegible]對對手的狀態下縱按鈕的話，[illegible]可以一面回頭一面使出投擲技。

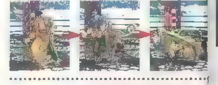
在此狀態下輸入指令的話，如果縱按鈕以[illegible]抓住對手的位置的不同，則投擲技也會有所變化。當對手面對玩家背部的情況下則會變成基本投擲，當兩人都背對背時則會變成背後投擲。



チーグリ・スピン 對手右側同時按□X或同時按△○

以フェイント動作來拔倒對手之後，使出強力的延髓飛踢。

此項投[illegible]技就是所謂的橫向投[illegible]，[illegible]對手在右側的情況下縱按按鈕的話就會出現。順便一提，此技的攻擊力和同樣是橫向投擲的アーウマ・アチラール比較起來，其位置設定[illegible]高一點。



ペスコッソ・グロ 接近背後同時按□X或同時按△○

像背肩摔一樣跳上對手的背部，然後往前方傾倒並拋[illegible]對手。

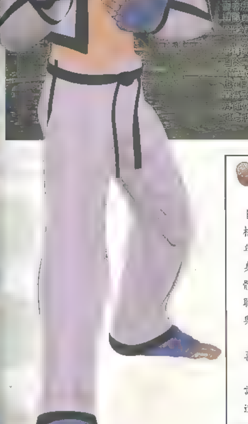
ペスコッソ・グロ為背後投擲技，在繞到對手背[illegible]的情況下可使出。雖然並不容易使出來，不過由於攻擊力頗高所以值得玩家一試。



ヴィラール ←↙↓↘→同時按□△

跳上對手的頭部後回轉身體，然後順勢將對手拋出去。

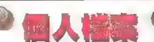
ヴィラール可說是萬杜唯一要[illegible]入指令的投擲技。正因為不容易使出來，所以攻[illegible]力高達５５。如果使出成功的話，因為可以造成對手重大的損[illegible]以及震撼，所以要積極地使用。





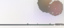
故事背景

[illegible]



國籍：韓國
格鬥類型：跆拳道
年齡：19歲
身高：181cm
體重：68kg、血型：O型
職業：街頭詐欺集團的首領
興趣：駕駛快艇
（運動方面全能）
喜歡的東西：搖滾樂和打架
（吵架也很在行）
討厭的東西：三島流打架空手道、風間仁







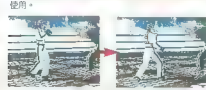


法蘭 HWOARANG 必殺技

腳步變換　同時按×○

這是在一種狀況下，能夠改變左右腳前後位置的指令。基本上腳的位置會隨著招式而產生改變，所以使用的機會並不多。不過在必要的時候，它仍然具有一定的重要性。不要忘記它不論在右攻架式或左攻架式的狀況下都可以使用得出來。

順便值得一提的是即使在背向敵手時，依然能夠使用。



輸入指令之後，就可以施展出裡拳。雖然招式判定為中段，可是傷害度僅有15，顯得偏低。這一招隨著指令輸入方式的不同，在招式結束的時候也會有些微的變化。基本上造成這樣差異的原因是在於玩家輸入搖桿後是否讓它繼續保持在輸入後的位置。雖然一般狀況在攻擊後會形成右腳在前的架式，但只要將搖桿保持在輸入後的位置不動的話，便可以改變成左腳在前的架式了。

要是玩家能夠考慮到左攻架式與右攻架式接下來的連續攻擊而使用的話，那麼它將會變成施展強力連續攻擊的一個開始點所在。

ミドルバックブロー～左攻架式　→△



ミドルバックブロー～右攻架式　→△



若是以法蘭作為對手時，這招ダブルジャブロー&ハイキック應該算是最令人感到討厭的技巧了。它是一套總計由四發攻擊變成的連續技，先是兩發上段的刺拳，緊接著一發下段踢，最後再補上一發上段的高腳來完成整個攻擊。即使招式判定不如想像中的那麼強，不過卻擁有兩發快速的右拳（刺拳），並且還可以選擇要銜接ローキック或ウンツーサイドック其中一招作為攻擊。

若是招數全數擊中，傷害度可高達41。玩家還不一定要將這招當作連續攻擊來使用，還可以藉腳踢的部分來進行防禦。因為腳踢的部份傷害度很強，所以沒有什麼問題。如果玩家想要製作法蘭特殊的攻擊流程，那麼這招ダブルジャブ是超級值得推薦的！

ダブルジャブ　□□

ダブルジャフローキック　□□××



ダブルジャブロー&ハイキック　□□××



踵落とし　站立途中○○

由蹲下的姿勢施展腳尖踢，並且順勢再以腳跟攻擊。隨著招式判定為中段，所以攻擊之後腳部位置將變成右攻架勢。把它當成與□下□攻擊串連成的連續攻擊的話，效果非常強勁。因為可以1發停止、2發停止，所以並不存著反擊技功能。



能夠和ダブルジャブローキック作為雙重選擇攻擊的就是這招ワンツーラウンドキック。雖然拳擊的傷害度較低，不過側踢卻高達25。因為拳擊的部份只有ダブルジャブ（左、左）與ウンツー（左、右）而已，一旦對手習慣後，相當容易被看破。不過卻也由於它的速度飛快，優勢足以掩蓋此一缺點。另外ラウンドキック算是上段攻擊，還要當作當中連續技使用。

大致上來說，就算以單發左拳也可以接連施展サイドック與ラウンドキック，所以此刻的拳擊若能於閃避或防禦後擊中的話，不管任何一種踢法，都能形成必定命中的連續技。另外由單發拳擊（左拳）連續施展サイドキック及ラウンドキック的時候，若是沒有在拳擊的部份將搖桿歸回中間位置的話，將會無法施展踢腳的動作。

ワンツーパンチ　□△

ワンツーサイドキック　□△○

ワンツーラウンドキック　↘□△



ボディーブロー　↘同時按□△

ボディーブロー是和上勾拳截然不同的中段拳擊。雖然攻擊力相當低，可是優點在於能夠擊中上勾拳所攻擊不到的距離。因為攻擊產生的速度與上勾拳同樣迅速，所以和連續攻擊併用的效果最佳。



先使出上段踢之後，順勢留過身體以中段踢出擊，雖然基本上它屬於連續技，可是只要第一發的上段踢是以反擊的方式擊中的話，那麼第2發的中段踢即可確定會擊中。這個招式在第2發攻擊時如果輸入搖桿會變成左攻架勢，要是沒有輸入則會變成右攻架勢。而且還能在攻擊結束後，依然可以進行修正。

雖然招式性能上左右並無差異，可是右攻架勢的傷害度卻高出3格，比較值得推薦（?）。由於擊中後對手依然不會倒地，所以玩家不妨順勢展開攻勢。

RLキック～左攻架勢　○→×



RLキック～右攻架勢　○×



朝上段展開踢擊之後，再順勢轉移成右攻單腳站立架勢。在右掛蹴り之後如果連續輸入左踢指令的話，便能夠擊出中段右蹴り。因此在這裡希望玩家能夠大致上掌握這一連串的動作。招式正如各位看到的一般，屬於上、中段的攻擊。雖然本招為了轉移成右攻架勢的重要性頗高，但是一旦不施展中段踢而設法使用由單腳站立架勢出擊的招式的話，還可以當連續技一般的速度攻擊。玩家不妨多多利用此一優勢。

最好能夠先將以下這點記在腦海中：由右掛け蹴り這個動作開始，可以藉單腳站立架勢進行下段與中段的雙重選擇攻擊。

右掛け蹴り～右足上げ　→×





右掛け蹴り～中段右蹴り　→○○



右半月蹴り～右攻架勢 ←○

這是一招施展上段判定般感覺的踢技。不但攻擊的速度十分迅速，而且在反擊擊中的情況時，還能將對手擺向側面，因此本招的強度頗令人意外。由於攻擊後會移轉成右攻架勢，所以在串連攻擊上，它也是一項不可或缺的技法。即使活用它的攻擊速度，用於反擊技，製造連續攻擊也是一個好方法。



回轉踵落とし～右攻架勢 →→X

一面扭轉身體，一面施展腳踵踢的攻擊。攻擊判定為中段，攻擊距離頗長，是一招值得信賴的技巧。相較於短距離而言，它在中距離的活用層反而更高。不要忘記本招在攻擊後同樣會變回右攻架勢。

由於傷害度頗高，攻擊產生的速度也頗快，可算是一種單發攻擊之一。

能夠起身攻擊或追擊倒地對手的攻擊便是這招前足刈り。招式判定為下段.反擊擊中的狀況下.能將敵手變為橫向狀態。因此就算以側面、背後投擲決勝也並非夢想。

在前足刈り的指令中追加一次左踢鈕輸入的話，即可變換成フェイント踵落とし。如同招式名稱所示，這招是由前足刈り的動作轉移成踵落とし攻擊的。說明白一點的話，它是很難被敵方識破的。在起身攻擊等狀況下使用的話，更能夠發揮本招的強度踵落とし的傷害度不但高達３０，一旦擊中後，還可以讓敵手倒地喔！

前足刈り ↙○



フェイント踵落とし ↙○○

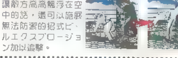
ステップインサイドキック →XX或☆↓↘XX

將搖桿向前輸入，或者由風神ステップ連續輸入兩次右踢的話，就可以施展出側踢了。說得簡單一點，它是攻擊距離相當長的中段踢。由於是在墊步以後出腳，威力較一般的中段踢更高，可高達２２。

雖然指令有兩種輸入方式，但是將搖桿向前輸入的操作較為單純，建議玩家選用。

ライジングブレート →☆↓↘○

法蘭的風神ステップ就是這個招式施展中段判定的朝天踢後，若是擊中的狀況下，會將對手踢到空中的程度比平常更高。這招就算遭到對手防禦的話，也能保有一定的間距，所以玩家在使用時無需顧慮太多。另外如果擊中，讓敵方高高飄浮在空中的話，還可以施展無法防禦的招式ビールエクスプロージョン加以追擊。



バズーカーキック →→○

瞄準對手的心窩，以後踢長趨直入的攻擊。除了招式本身帥氣無比之外，傷害度高達３０格，攻擊距離異常的長也都是優點。而且一旦擊中的狀況下，對手還會向後轉，強迫性地將背部的空檔露在我方面前。但是在這之後卻沒能成功幹掉對手的招式而變成對雙方都一樣公平的狀況。這也是使用上唯一的缺憾。



ファイヤークラッカー ↓○○

構成法蘭主要技巧的便是這招ファイヤークラッカー了。招式本身是由下段掃腳朝往朝天踢的一套連續攻擊，真不愧是屬於跆拳道領域的技巧。雖然它基本上並不能算是連續攻擊，但是一旦掃腳是在反擊狀況下擊中對手的話，還可以形成連續擊中，並且讓對手高高地飄浮在空中。



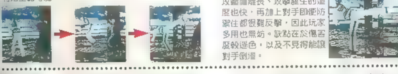
エアファング ×○

以左腳後踢衝向對手，再順勢以右腳施展朝天踢的連續技。第一發和第二發造成的傷害度總計４３，相當驚人。不但攻擊速度頗快，對方也沒有足以反擊的招式，相當值得信賴。

但是如果對手個子不高的話，有時第２發攻擊也有落空的可能。

サイドキックコンボ ↘×○

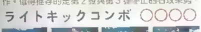
這招サイドキックコンボ就是朝中段連續施展兩記迴旋踢的技巧。雖然一般狀況無法連續奏效，不過第一發若在反擊的狀況下擊中，不但第２發可以確定擊中，而且還能踢倒敵手。攻擊距離長、攻擊產生的速度也快，再加上對手即便防禦住都很難反擊，因此玩家多用也無妨。缺點在於傷害度較遜色，以及不見得能讓對手倒地。



空中連續施展３招腳踢，招式判定分別為中段、中段及上段。即使第一發攻擊遭到防禦，接下來的攻勢也不會被破壞。在完全擊中後，還能令對手倒地。

然而第３發攻擊僅有在第１發擊中的狀況下才會出現，需以空中連續攻２的形態擊中敵手。

ハンティングホーク ↗×○×



ライトキックコンボ為總共４發的連續攻擊，但是由於第３發之前都屬於上段攻擊，所以十分容易被閃躲過去。不過這招無論在各種狀況下都可以使用，左攻架勢、右攻架勢、右攻單足站立架勢皆能自由操作。值得推薦的是第２發與第３發停止的右攻架勢，因為基本上單腳站立架勢的攻勢太過容易被破解…。另外必須一提的是ライトキックコンボ雖然最後的中段攻擊遭到防禦也不會瓦解，但是碰上具備當身技的角色，則要注意會被輕易地反擊。

ライトキックコンボ ○○○○

ライトキックコンボロー ○○○×

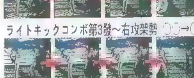


ライトキックコンボ第2發～左攻架勢 ○○

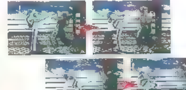
ライトキックコンボ第2發～右攻架勢 ○→○

ライトキックコンボ第3發～左攻架勢 ○○←○

ライトキックコンボ第3發～右攻架勢 ○○→○



ライトキックコンボ第3發～右攻單足站立架勢 ○○○



衍生攻擊方式最多的就是這招レフトキックコンボ了。當攻擊結束後，不管是右攻架勢、左攻架勢或右攻單足站立架勢都可以轉移，最多連續攻擊總計5。基本上有兩種攻擊方式讓玩家作雙重選擇，分別是レフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り（上、中、下、中、上段），以及レフトキックコンボ第3發～右掛け蹴り～右中段蹴り（上、中、中、上、中段）。雖然這兩套招式在用盡之後，最後都會變為右攻架勢，不過藉右掛け蹴り轉移成右攻單足站立架勢也很強。但是此刻的右掛け蹴り與一般由左攻架式施展出的右掛け蹴り在性能上多少有些差別，無法立即施展單足站立的招式。這也就是說由レフトキック展開的攻擊僵硬時間比較長。

不過沒有關係，若是由レフトキックコンボ轉移成單足站立過程變得不穩定的狀況時，請玩家於右掛け蹴り之後將搖桿朝前方輸入。如此一來，就可以取消掉單足站立，而立刻恢復左攻架勢的狀態了。這一點玩家最好牢記在腦海中。

レフトキックコンボ ××××



レフトキックコンボロー ××↓×



レフトキックコンボ第2發～右掛け蹴り ××○



レフトキックコンボ第2發～右掛け蹴り～右中段蹴り ××○○



レフトキックコンボロー～第2發～右掛け蹴り ××↓×○



レフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り ××↓×○○



レフトキックコンボ第3發～右掛け蹴り ×××○





レフトキックコンボロー第3發～右掛け蹴り～右中段蹴り ×××○○





ソードフィッシュスロー ↓↙同時按□×

指令投擲技。先抓住對方的手腕，再如扭腰一般地將他摔飛出去。雖然威力不高，可是最大的優勢卻在於沒能在逃脫投擲的同時按下P鈕的話，幾乎沒有閃避的可能。有許多地方與デーモンヒール神似，但是傷害力卻比較低，因此被使用的頻率也少多了。



飛び横蹴り～左攻單足站立架式 ↑×

一面小跳躍、一面施展出橫踢，並且於著地時轉移成左攻單足站立的連續招式。

招式判定為上段，但因為攻擊產生的速度很慢，並沒有機會可以如此施展。

雖然有時可以在閃避掉對手的下段攻擊後擊中，可是還是儘量避免使用較為理想。



ヒールエクスプローション ↙同時按×○

雖然技巧上和普通的腳跟踢沒有差別，不過這招卻是高攻擊力、且無法閃避的技巧。以防禦不能技而言，雖然40格的傷害還並不算強，但是通倒地不起的敵人都能夠命中是這項招式的特徵。儘管攻擊產生的速度較慢，不過在施展ライジングブレード之後使用出來的話，則確定可以奏效。玩家們不妨一試。



集氣動作 同時按○×□△

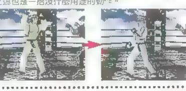
這是所有角色共通的集氣動作。一旦集氣之後，體內將會充滿鬥志、讓招式的傷害度提為原先的1．5倍（僅限一次而已）。以法醫的狀況而言，即使以上勾拳擊中對方，也無法讓對手浮在空中，所以說不定集氣反而比較有利。但是由於集氣這個動作本身為無防備狀態，因此實際的用途不大。





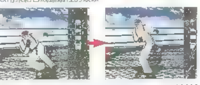
架式變換～背向架式 同時按□△

基本上算是改變雙腳位置的動作，只不過指令運用到兩顆按鈕、而且改變後的姿勢還以後背朝向敵手。這也就是說，其實雙腳位置常還並沒有改變。而是在背部扭轉之後，讓雙腳的方向略為調整而已。基本上這也是一招沒什麼用途的動作。



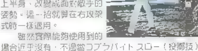
左攻單足站立架式偽攻 →×☆

這並不算是一招攻擊行動，而是由一般狀態轉移成左攻單足站立架式的動作而已。由於它只是一種架式之間的轉換動作，自然也不具備技巧判定。因為轉變成左攻單足站立架式的行動並沒有空隙，所以也可以用來組合成連續性的攻擊。



從背向的左攻架式展開之架式變換 左攻時背對同時按□△

當玩家背向敵手並且擺出左攻架式的狀態下，如果輸入兩顆P鈕，即可僅翻轉上半身、改變成面對敵手的姿勢。這一招就算在右攻架式時一樣適用。



雖然實際能夠使用到的場合近乎沒有，不過當コブラバイトスロー（投擲技）奏效之後，還是推薦玩家可以使用這招。

架式變換 同時按×○

即使在右攻架式中同時按下兩顆K鈕，也可以進行架式變換。現實上，左攻架式比起右攻架式的攻擊招式，不論技巧的速度或能夠使用的技巧、都佔壓倒性的局面。玩家們會如何使用這招呢？





ライトリバースキック ○○

放出一招右腳的上段迴旋踢，再趁轉回左腳時施展內迴旋踢。由於兩招都屬於上段攻擊，所以它的難以使用也是相當明白的。如果擊出一發ＲＫ後就停下來、將方向桿朝向前方輸入的話，將會順勢轉移成右攻單足站立架式。一直到第２方攻擊出現之後，才會回左攻架式。



由刺拳一直擊攻擊就是這招ジャブストーレト的招式內容。一旦第一發的刺拳擊中的話，那麼就會連續用出第二發的直拳。ライトニングブロー則是ＲＰ＋ジャブストーレト。雖然前半ＲＰ－ＬＰ的部份沒有形成連續，但是後半ＬＰ－ＬＰ的部份則自然是連續出擊的。不管使用哪一招，只要最後施展出最後的直拳的話，又會回到左傾架式。但是好不容易特意擺出的右攻架式卻只因為發出兩、三發的拳擊而變回左攻架式這一點的確令人覺得有些美中不足。

ジャブストーレト □□



ライトニングブロー △□□





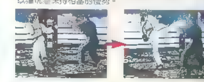
チェーンソーヒール ○×

從右高腳踢連續施展左腳跟踢的技巧。雖然這招以上段攻擊開始，不過第二發的腳跟踢讓敵手產生彷彿擊不中卻又擊中的錯覺十分好用。因為這招腳跟踢也可以被用來追擊倒地中的對手，所以當對方倒地不起、而我方又採取右攻架式的時候，不妨將這招拿出來施展吧！



スピンキック ←○

雖然它屬於上段攻擊，不過由於這招是在一面移動一面迴轉的狀況下使出，所以閃避的性能非常高。再加上傷害度也頗高的優點，所以可說是右攻架式最適用的技巧。另外就算被對手防禦住，也能強迫性將他撥向側面，因此不只可以隨即順利地施展出横向投擲ストームブリンガー，在接下來的戰鬥中，也可以讓玩家保持相當的優勢。



プラスマブレー →○○

中段判定的浮身技。因為無法期待它會造成有如ファイアークラッカー一般的空中連續性傷害，而且攻擊距離又很短，所以此刻若是施展出招迅速的上勾拳可能會比較容易奏效。



カットバック →→○×

從中段右拳接連施展出後迴旋踢。



ダブルスクリュー ××

從迴轉掃腳接連施展左後方的迴旋踢。判定分別為下、上段，在由右攻架式施展出的攻擊中，算是數量稀少的一招下段招式。若是第二發攻擊被對手擋住，也可以讓他的方向轉移成側面（左側面）。雖然施展出第二發攻擊後會變為左攻架式，不過若是玩家在第一發攻擊後就予以中斷的話，仍然可以保持原來的右攻架式。



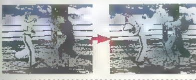
ローリングライトキック ×○

基本上和左攻架式時的右半月蹴り是相同的。因為在反擊的狀況擊中時，可以讓對手轉為横向，所以玩家可以順勢施展横向投擲或進行衝刺。在左半月蹴り之後，我方將變為左攻架式。



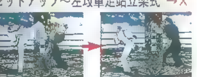
左半月蹴り ←×

基本上和右攻架式時的右半月蹴り是相同的。因為在反擊的狀況擊中時，可以讓對手轉為横向，所以玩家可以順勢施展横向投擲或進行衝刺。在左半月蹴り之後，我方將變為左攻架式。



當右攻架式的時候，只要將方向桿向前輸入＋ＬＫ，就可以施展出左高腳踢，然後順勢轉移成左攻單足站立架式。接著再將方向桿向後拉回的話，則會進行左高腳踢－左攻單足站立架式－背向右攻架式。當然就算採取背向右攻架式也沒有什麼價值，不過左攻單足站立架式卻能夠展開包括１０連續攻擊在內等多種連續技。因為身為基本架式的左攻架式除了左攻單足站立偽攻之外，就再也沒有其他招式可以轉移成左攻單足站立架式了。當玩家想一面進攻、一面轉移成左攻單足站立架式時，這一個連續動作是不可或缺的。

セットアップ～左攻單足站立架式 →×

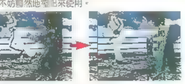


セットアップ～背向右攻架式 →×←



ハンティングソバット →→×

這是介於バズーカーキック和ハンティングホーク之間的一個招式。雖然它本身屬於上段攻擊，可是即使遭對方防禦，仍然能夠讓對方整個人轉向側面。因為在鐵拳的世界中，最常發生的防禦仍然非站立防禦莫屬。所以玩家只要在與對方保持著稍稍的距離時，就不妨斷然地拿出來使用。



右攻單足站立偽攻 →○☆

當玩家在右攻架式的的狀態下輸入指令的話，法爾便會抬起右腳、擺開右攻單足站立架式。若是什麼都不做的話，則會變回右攻架式。因為在變幻姿勢的過程中，並不會有腳踢攻擊產生，所以在抬起腳的前後階段，儘量採取破綻較小的動作才理想。順便要提的就是轉換成右攻單足站立架式的時候，法爾將會朝順時鐘方向稍稍地偏離。





變換架式～背向對手 同時按□△

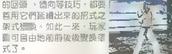
在右攻架式狀態下如果輸入背向架式指令（同時壓Ｐ）的話，法爾就會變成以「左」傾架式背向敵手。但是在這樣的情況時，只要將方向桿往左右輸入，即可讓身體方向有如朝向正面一般地變回左攻架式。





從背向的右攻架式展開之架式變換 右攻時背對同時按□△

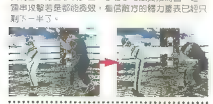
當法爾處在背向的右攻架式狀態下，只要同時壓下Ｐ鈕，便可再度面向對手的正面。而這時候擺出的仍然是維持右攻架式不變。不管是壓下Ｐ鈕施展的背向對手、或是朝方向桿施展的回頭、横向等技巧，都要善用它們延續出來的招式之架式變換。如此一來，玩家就可自由地前前後後變換架式了。





フラミンゴライトサイドキック 提起右腳時○

由左攻■足站立架式（提起右腳時）轉而使出中段踢的連續攻勢。雖然攻擊力相當普通，但是一旦在反擊時擊中的話，便能夠讓瓦解對手、使其倒地，甚至進而趁此機會■解決對方。順便需要強調的是，此時只有ヒールエクスプローシ■ン可以奏效而已。這一連串攻擊若是都能奏效，■信敵方的體力量表已經只剩下一半了。



從■足■立架式所展開的刺拳攻擊。雖然左、右的指令各不相同，不過基本上都還保持著左右對稱的原則，所以玩家只要把握好雙腳的■位置，想必不會有什麼太大的問題。雖然由單足站立架式施展的刺拳並沒有什麼威力，不過想■制止敵方動作時，倒是有被使用到的機會。不過卻因為刺拳本身或多或少存有僵化時■，因此被利用的評價也並不高。要注意■算刺拳結束之後，也不會變回先前的狀態（架式）。

レフトジャブ 提起左腳時□

ライトジャブ 提起右腳時△



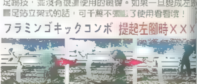
コブラバイトスロー →→△

指令投擲技。宛如巴投げ一般，我方先以背部撐地、再用腳將對手彈向後方，並且順勢騎在對手身上，扭轉其頸部造成傷害。因為這招可由衝刺動作順勢施展出來，所以儘管傷害度不高，但使用的機會卻不少。



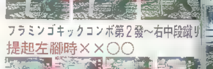
■■能夠從左攻■足站立■式施展フラミンゴキックコンボ的技巧。雖然它和一般時的レフトキックコンボ之無法施展下段攻擊、最多只能使用三發的狀況有些許差別，但是在某種程度上的性能是相同的。施展出第三發的右掛け蹴り之後，當場又會變成單足站立架式。如果想要取消的話，只要把方向桿向前輸入即可。只不過只能由左攻■足站立架式■出的連續足踢技，並沒有很多使用的機會。如果一旦變成左攻■足站立架式的話，可千萬不要■了使用看看哦！

フラミンゴキックコンボ 提起左腳時×××



フラミンゴキックコンボ第2發～右掛け蹴り 提起左腳時××○

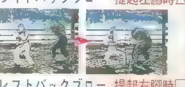
フラミンゴキックコンボ第2發～右中段蹴り 提起左腳時××○○



10連發攻擊的起手式便是這一招バックブロー。儘管左、右出招的指令略有不同，不過只要將指令輸入以後，就可以使用得出來。雖然招式判定皆為中段，可是基本上單獨以バックブロー出擊的話，很容易遭受反擊。若是配合10連發攻擊一起使用，可以將威力作非凡的提昇。

使用的重點在於以右攻■■■式使用的話，將會變成左攻架式；而以左攻單足架式施展的話，則會變成右攻架式。與ジャブ（■拳）相較，雖然傷害度相同，不過這個招式卻■能衍生出連續攻擊，所以比較值得被推薦使用。

ライトバックブロー 提起左腳時△



レフトバックブロー 提起右腳時□



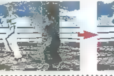
這■■以由單足站立狀態轉而施展具有上段判定的ソバット攻擊。儘管攻擊判定產生速度快、傷■■也很高，但是它■■■於上段攻擊，具備不易■中敵手的缺點。如果玩家在單足站立■式的狀態下使出ソバット攻擊，在攻擊完成後將會再次恢復成單足站立的架式。只不過方向會■右變換而已。

雖然這招就■■受防禦，玩家也不易被反擊。不過玩家最好認清自己一旦有破綻就會受到反■比較■當。順便值得一提的■右■的傷害度為28，而■腳的傷害度則為25。之所以將右邊■定得比較高，是因為法■本身屬於右撇子之故。

フラミンゴライトソバット 提起左腳時○



フラミンゴレフトソバット 提起右腳時×



唯一能■從■足站立架式以下段攻擊、造成對手倒地狀■的就■這■フラミンゴレフト or ライトスイープ。■■攻擊的發生比較慢，不過卻具有中段與下段的雙重選擇，所以仍會讓■人難以反應過來。

フラミンゴスイープ這招雖然不論在左右方向都可以使用，但是重點在於不管如何出招，攻擊結束後都仍將恢復左攻架式。玩家們不妨將它視作與其他中段攻■（例如：サイドキック、バックブロー、ヒール、下段的スイープ）一般，是具備雙重選■的攻擊來使■。

フラミンゴライトスイープ 提起左腳時↙○



フラミンゴレフトスイープ 提起右腳時↙×



由■足■立架式■■施展出的第二招下段攻擊■是這招ライト＆レフトローキック。儘管它不像スイープ一般能將對手■倒在地，但是攻■產生■速度卻比較快。

招式動作並不算帥氣，■傷害程度也只有13，與拳擊不相上下。如果玩家在對戰中唯一的目標就是勝利的話，那麼建議■好不要使用。■是對手僅殘留少許的體力，■不定此時■用它來削減敵方體力是一個好主意……。

フラミンゴレフトローキック 提起左腳時↙×



フラミンゴライトローキック 提起右腳時↙○



可以由■■站立架式擊出中段判定的腳跟攻擊。不管左右單足站立架式都可以使用這一招，而且一旦進入攻■距離後，就沒有被對方趁隙攻擊的隱■了。只不過攻■■離過短是唯一的美中不足。■中後即可造成18招的傷■，就算遇到防禦也可迅速回招。但■接下來的狀況對雙方而言都是五五波。

這項技巧同樣也具備攻擊後會變換左右腳步的特質。以左攻單足架式施展時，會變為右攻架式；反之亦然。

フラミンゴレフトヒール 提起左腳時→×

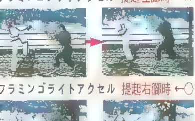


フラミンゴライトヒール 提起右腳時→○



即使在單足獨立狀態下，玩家也可以施展出右攻架式的スピンキック。不但招式性能幾乎完全沒有變化，連上段攻擊造成的３２格傷害度也完全一樣。特別重要的是本招特性裡最有效的部份「一面作軸心運動、一面攻擊」依然存在。因此就算遇到對手防禦，還可以將他的方向轉向側面。這對看見我方擺出單足站立架式而想要展開反擊的對手而言，是非常有效的武器。再加上擊中之後依然能夠安穩地擊出前足割り，所以可視為相當值得依賴的一招。另外フラミンゴアクセル在攻擊後的架式不會改變，若還能繼續由此招衍生出スピンキック等右攻架式的連續性攻擊的話，那麼強度將十分驚人。

フラミンゴレフトアクセル 提起左腳時←X



フラミンゴライトアクセル 提起右腳時←○

在單足獨立架式的狀況下，依然可以前後移動。不但左右的單足站立架式都可以移動，而且進行單方向、甚至左右交互型的動作也都不成問題。

不過即使可以不停地移動，但是移動結束後如果沒有將方向桿移回中央位置的話，就無法執行下一項移動。這是使用上需要特別注意的要點。

如果玩家一味覺得單足站立架式在橫軸性移動上的重要性比較高，而不去重視前後移動的意義的話，必然會遭受對方的反擊。

レフトフラミンゴバックダッシュ 提起左腳時←



ライトフラミンゴバックダッシュ 提起右腳時←

レフトフラミンゴステップイン 提起左腳時→



ライトフラミンゴステップイン 提起右腳時→

即使在單足站立架式下，玩家依然能夠進行橫軸移動。雖然基本橫軸移動的動作和一般狀況時沒有什麼差異，不過它的閃避效果是否比一般狀況下來得還要好，還值得懷疑。

單足站立狀態的橫軸移動也和前後移動一般，若是玩家沒有在移動後將方向桿再一次回歸中央位置的話，則無法進行連續移動。

順便要提的是橫軸移動不分前後，在左攻、右攻各種狀態下都可以使用。

レフトフラミンゴ橫移動・奧 提起左腳時↑



ライトフラミンゴ橫移動・手前 提起右腳時↑



レフトフラミンゴ橫移動・奧 提起左腳時↓

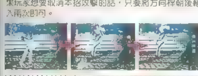


ライトフラミンゴ橫移動・手前 提起右腳時↓



キリングホーク 提起左腳時同時按□○

由單足站立架式展開的防禦不能技稱作キリングホーク。比起ヒールエクスプロ－ション來說，攻擊力相當強，是實實在在的一擊必殺技。雖然它無法擊中處在倒地狀態下的對手，而只能在單足站立架式的狀況下使用，但是這招可稱作是法蘭最強的技法。如果玩家想要取消本招攻擊的話，只要將方向桿朝後輸入兩次即可。



下段さばき ↙（或↓）同時按□X（或○△）

這就是本遊戲中所謂的閃身技。不論對方使出下段攻擊、起身攻擊，或是拳打腳踢等任何招式，這招都能夠加以破解。雖然基本上這個行動本身並沒有辦法造成傷害，但是如果在破解之後施展出エアファング的話，則確定可以擊中。另外破解掉攻擊比起破解失敗後露出的破綻要小。



ホークウインド 接近同時按□X

以ＬＰ＋ＬＫ施展的基本投擲。先將對手的右腕節拉，再順著這個態勢瓦解對手的架式，並且以踢腿瞄準對方後腦攻擊。由於投擲以後會和對手左右位置互換，所以對於腳步（架式）方向容易混亂的法蘭而言，不妨多多使用加以習慣。



ボールブレーカー 接近同時按○△

ＲＰ＋ＲＫ的基本投擲。以對手的大腿作為跳台、飛躍過頭部，並且順勢朝向腦後踢擊。由於它比ＬＰ＋ＬＫ的ホークウインド投擲還要難以被對手逃脫，所以玩家只要一觀察到機會，就可以拿出來使用看看！



ストームブリンガー 在對手左側同時按□X（或○△）

由左側展開的投擲技。先抓緊對手的左腕，並且快速由側面連續五發踢腿。因為不論在反擊狀況下擊中、或是遇到防禦，都足以強迫對手轉向側面。所以奏效的機會算是比較多的。偶爾在結束敵人性命的時候拿來使用的話，將有不同的樂趣。



デスプレッシャー 在對手右側同時按□X（或○△）

由右側展開的投擲技。抓住對方右腕後，首先朝向腹部重擊一發，接著往臉上猛踢一腳。最後再彷如瓦解對方自尊心一般地以腳跟在對方臉上用力扭轉。這招讓敵人感受到無比屈辱的投擲技，有時還讓人真想拿出來用用看呢！



由背向位置施展的投げ掴み 背對同時按□X（或○△）

在背向敵人的狀態下，轉頭入投擲擺今向後面摔倒，並把對手投擲出去。當法蘭準備轉身以背部朝向對手時，相信就是準備要施展出投げ掴み的前兆了。



ペインキラー 從背後接近同時按□X（或○△）

由背後架式施展的投擲技。宛如由後方捲住對方單手一般地跳起，然後再利用反作用力在空中將敵人迴轉一圈後，往地面用力擲摔。雖然威力強大、招式動作又帥氣，不過能夠奏效的機會總是沒有那麼多。真是一招令人想要見識一下的技巧呀！



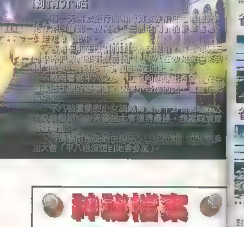
デーモンヒール ↓↙←X

指令投擲技。將對手的手腕拉近、並瓦解其架式後，再以左腳有如施展掃腿般攻向對手讓他翻倒，並進而用腳跟追擊。由於本招極具威力，所以就算在實戰中，也是有很多機會可以拿出來使用的。





凌 曉雨



劇情介紹

[illegible]

……加大會（平八也沒想到她會參加）。

神秘檔案

國籍：中國

格鬥類別：八掛掌、劈掛拳等為根基的中國拳法

年齡：16歲

身高：157cm、體重：42kg

血型：A型

職業：高中1年級、負責照顧熊貓

興趣：參觀世界各國的遊樂園、主題公園、旅行

喜歡的事物：肉包子、紅豆包子、蝦仁燒賣、北京烤鴨、章魚燒…等

討厭的事物：數學老師

凌 曉雨

必殺技

這是最基本的1．2拳擊，在所有角色當中具有最強的攻擊判定。雀連手與雀連砲比較時令對手僵硬時間較早，不過這兩種方式都能成為連續技。還有雀連手的攻擊判定是上、上，而雀連砲則是上、中段的判定。

在中段判定的第2段中，動作與靠肩十分類似。但即使是反制攻擊，也無法使對手飛起……。

雀連手□△





雀連砲□↓△





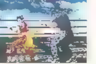
以低姿勢閃避對手的上段攻擊，然後用掌底攻擊對手腹部的中段技。這種技法能阻止對手的連續技。只要不是速度極快的中段攻擊，通常都能順利發揮作用。

還有攻擊後會自動背對敵人，如果遭到防禦便處於挨打狀態，一定要特別注意。如果輸入搖桿時一直按住↘，則上步掌拳之後會成為伺機的正面對決態勢，而不是背對的情況。

上步掌拳↘□



上步掌拳~背を向ける↘□





挑打獅顫↘△

激戰中大家十分熟悉的中段攻擊，曉雨命中時只能使對手陷入搖擺不穩的狀態，如果遭到反制，對手就不會飛到空中。

想要用這種技法使對手飛到空中，必須要從對手的背後進行攻擊。



從上段用手刀揮下，之後背對敵人的中段攻擊。如果與上步掌拳時比較，不僅攻擊距離較短，而且攻擊判定的發生時間也較慢。所以這種技法遭到防禦，對手一定會反擊。

與上步掌拳的情況相同，如果輸入指令時的搖桿部份一直按住↑。使用妃背掌之後並不會成為背對狀態，而是會變成正面對決的姿勢。

妃背掌↑□





妃背掌~正面構え↑□





多段技的前壁，可以發展出前壁加橫、架推掌的連續技。在一般命中時，前壁無發揮連續攻擊的威力，不過前壁的第１段反制命中，則能成為前壁加橫的連續技。還有前壁的第１段失誤，而是第２段反制命中，能夠展開連續攻擊，並在第４段使用架推掌。戰鬥中只要是反制命中，對手一定會倒下。

另外，連續攻擊最後的架推掌部份，如果指令輸入較慢也能發揮威力。

前壁↑同時按□△



前壁加橫↑同時按、△



前壁加橫架推掌↑同時按□△、△、□

從上段攻擊的端立右拳，連續上步掌拳的攻擊技。雖然一般命中方式無法成為連續技，但反制命中時則能以第１段與第２段的上步掌拳連續攻擊。另外，第２段的性質基本上與上步掌拳相同，具有能夠閃避上段攻擊的特性。這時能在攻擊後依照指令輸入方式背對或正面與敵人戰鬥。雀翼背掌在平常時能以右拳、左拳（背對）簡單輸入指令，不過如要使用雀翼背掌～正面構え，則會成為右拳、↘、左拳，輸入較困難。

雀翼背掌△↘□



雀翼背掌～背を向ける△□



妃背掌步↑同時按□△、同時按×○

與前壁相同的動作，然後朝自己的右方進行軸移動展開攻擊。

這是前壁～橫向移動的方式，但命中時對手的僵直時間比前壁長。另外，從側方可進行投擲或中段攻擊。不過遇到防禦時，情況與前壁大致相同。



張開雙臂迴旋向前方連續攻擊的中段技，攻擊後因為會強制成為蹲下狀態，這時可使用投擲或蕩肩、蒼空砲等中段攻擊。

烏龍盤打↓□



烏龍盤打～鳳凰の構え↓□

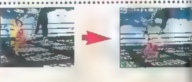
固有技當中唯一背對敵人，不必採用鳳凰の構え的中段判定飛技，如果與上勾拳等比較，雖然使出速度較慢，但命中時對手一定會飛向空中。

蕩肩也與雀翼背掌部份相同，如果指令追加→能在攻擊後面向對手，不過以蕩肩～正面使對手飛起時，將無法進行蕩肩～背中向け的空中連續技。

蕩肩起身中△→



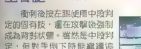
蕩肩～背を向ける起身中△



里合腿→→×

衝刺後按左踢使用中段判定的固有技，會在攻擊後強制成為背對狀態。雖然是中段判定，但對手倒下時能繼續追擊。

還有反擊時對手會面向左側方，我方將可取得優勢。

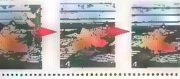




前旋掃腿蹲下狀態↘○○

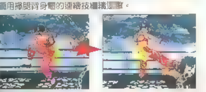
從蹲下狀態使用的連續技，在反制時能成為連續攻擊，還有攻擊後會強制成為蹲下姿勢，所以能連續按鈕使用蕩肩或蒼空砲等繼續追擊。

另外，在前旋掃腿的第１段停止時，能成為鳳凰の構え。



弧月閃↗○

從跳躍進行腳踢的華麗中段攻擊，雖然這種技法不能使對手飛起，但反制命中時能使對手倒下，這時可用掃腿背身時的連續技繼續追擊。



天翔十字鳳→→同時按×○

向正面翻斛斗的中段判定固有技，由於對足部有攻擊判定，所以能對倒下的敵人繼續追擊。

雖然這是飛燕流舞的正面版，但著地後的位置無法繼續投擲。

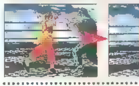
浮身騰腿→→○

向前方短跳進行腳踢的中段攻擊，由於有很長的攻擊距離，所以是十分有效的固有技。這種技法在一般命中時對手會向後方移動及飛起，反制命中時則是兩種情況的一種。



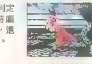
蒼空砲

中段攻擊技，能成為下段攻擊防禦後的反擊技，由於命中後對手會飛起，這時能在掉落時使用里合腿～虎尾腳的彈跳技。



斧刃腳↙○

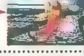
腳踢對手足部的下段判定攻擊，命中後對手會暫時僵硬。這時能衝刺繼續追擊，還有反制命中也能使對手倒下。



暗腳↙×

雖然技法本身無法造成創傷，不過是十分特殊的防禦崩壞技，能破壞對手的攻擊態勢。完全擊中能增加對手的僵硬時間，再崩壞對手的防禦將拉開距離，也可選擇命中後用衝刺追擊。



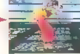


只有曉雨才能使用的特殊動作，效果是挑撥對手的情緒。

挑發共有１與２的兩種類型，架推掌反制命中時會自動使用挑發１，還有挑發２會有不會造成創傷的攻擊判定。

挑發1同時按○×□





挑發2同時按○×△





氣合い溜め同時按○×□△

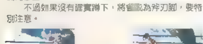
每位角色都能使用的標準特殊動作，氣合い溜め成功使出時雙手會有特別的效果，這時在有效期間內除了投擲技以外的打擊技，都能成為反制命中技。



しゃがみ振り向き蹲下狀態↙同時按×○

這是蹲下狀態背對敵人的特殊動作，背對站立會回轉半圈，朝右方側向移動。而背對蹲下則會朝左方側向移動。

不過如果沒有確實蹲下，將會成為斧刃脚，要特別注意。





這種特殊移動方式，會朝自己正面的左斜方側翻，然後朝右斜方飛跳前翻移動。

基本上移動距離與橫移動相同，但動作中有時無法接受指令抵消。

側轉橫移動→同時按□△







前轉橫移動→同時按×○

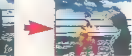




回身橫移動→同時按×○

接近軸移動的特殊方式，移動距離比橫・前轉橫移動短，能朝自己的正面斜前方回轉移動。

這種特殊移動也是在動作中無法利用搖桿的輸入等抵消。



回身橫移動









背を向ける←同時按×○

這是背對敵人的特殊動作，由於能從自己的位置朝右方側面移動，所以從背對狀態能使用各種固有技。

背中向け～背身擊背對△□○

只有背對敵人才能使用的固有技。

可使用掃腿背身擊的２～４段，除了劇擊之外，技法性質大致不變。還有第４段的虎尾脚能延遲出擊。

背中け～虎尾脚背對○

單獨使用背身擊第４段的中段腳踢，除了攻擊力高之外，其它部份大致相同。

這是背對狀態唯一能將對手擊飛的技法，由於有很長的攻擊判定，所以也能成為牽制技。

背對狀態使用的下段判定固有技，屬性上與正面的斧刃脚相類似，能破壞對手的攻擊態勢，當然兩種攻擊判定的速度都不快。

由於命中後對手會處於劣勢，所以能使用虎尾脚或投げ摑み２，也能再度使用背身下段脚繼續追擊。

另外，反制命中時對手成為俯臥倒下的狀態，也與斧刃脚十分類似。

背中け～背身下段脚背對↓×



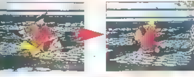
背中向け～背身下段脚～正面構え背對↓×



必須要在背對敵人的狀態下才能後翻的特殊移動方式，由於是後翻移動，所以行動中能閃避上段攻擊或部份的中段攻擊，還有行動後會強制成為蹲下背對狀態。

另外，後翻也能成為攻擊的準備動作，如果先行輸入指令，能使用中段判定的跳弓脚。基本上利用這種動作，能夠乘隙發動跳弓脚或投げ摑み１的攻勢。

背中向け～後轉背對→同時按×○



背中向け～後轉～跳弓脚背對→同時按×○、×○



背中向け～跳■背對→→×

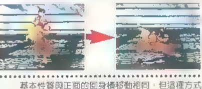
浮身騰腿的背對版，能夠踢飛後方的敵人。由於是中段判定的技法，所以也能追擊倒下的敵人。

不過如與浮身騰腿相比，攻擊距離較短，而僵硬時間更長。



背中向け～鳳凰の構え背對同時按□△

從背對狀態直接變成鳳凰姿勢的特殊動作。由於會向後方轉換動作，所以會從原來的位置向前移動，這時必須注意與對手之間的距離。



基本性質與正面的回身橫移動相同，但這種方式會朝自己的斜後方移動。

雖然是背對敵人，不過能隨意移動到左右方，這時要考慮自己的情況巧妙移動。

背中向け～回身横移動背對 同時按×○



背中向け～回身横移動背對↓同時按×○

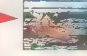


鳳凰の構え↓同時按△□或↓同時按△□

從正面進行的特殊動作，能夠閃避上段以及部份的中段攻擊。

這種姿勢能使用各種固有技，不過無法防禦或橫向移動。









擺步猛虎掌與擺步碎壁是在使用擺步時輸入指令的固有技。如擺步行距離越長，攻擊力也越高。

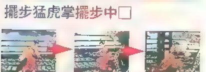
在攻擊判定方面擺步猛虎掌是中段，而擺步碎壁則是無法防禦的技法，還有[illegible]提升之前能以←←抵消。



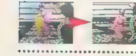
擺步←同時按△□



擺步猛虎掌擺步中□

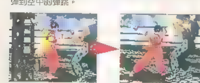


擺步碎壁擺步中□同時按△□



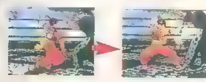
雙壁掌→→同時按△□、△□

雙腕成弧形狀向上舉起再向下揮動的中段判定連續技，不過反制命中時則無法連續出擊。另外，只有在第2段反制命中時，才能產生使對手撞[illegible]面然後彈到空中的彈跳。



架推掌↙□

攻擊距離很長的中段技，這種固有技的性質與保[illegible]的崩[illegible]十分類似。不過差異是容易遭到站立左拳等技法的制止，當然從技法特性上還是屬於強力的攻擊方式。

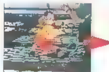


從蹲下狀態使出的特殊中段攻擊連續技，輸入第1段的指令之後如果不按第2段的指令並一直按住搖桿，便成為背對敵人的狀態。

由於是特殊的中段技，所以1發目～背向け到第2段會縮短僵硬時間。除了蹲下拳擊之外，無法使用[illegible]蹲下左拳，這時要巧妙利用投擲或虎尾腳。

另外，這種特殊中段攻擊也能進行站立、蹲下防禦。

插步[illegible]蹲下狀態↘△□



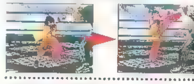


插步桃拳1發目～背向けしゃがみ蹲下↘△↘



括面腳→×

扭曲身體然後腳踢對手頭部的上段判定攻擊，由於具有閃避上段攻擊的性質，所以能制止對手的連續技，或在我方的連續攻擊結束後利用。不過遭到防禦時會有很長的僵硬時間，必須特別注意。



掃腿背身擊蹲下×△□○

從下段攻擊的掃腿連結背身擊，還有2～4段會成為強制站立防禦。不過一般命中時會被對手防禦，所以要反制命中才能發揮連續技的威力。

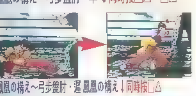
如果是使用背身擊，能在抵消第2段的虎尾腳與投擲，或第4段的虎尾腳部份延遲出擊，然後選擇背身或[illegible]技的威力。



從鳳凰の構え使用的中段判定擊飛技共有3種類型，基本上在判定部份並沒有改變，但攻擊速度、僵硬時間或攻擊力等則有微妙的差異。首先要說明攻擊速度、僵硬時間，攻擊速度有早＞遲＞超遲的順序，而攻擊後的僵硬時間，則會以早＜遲＜超遲的順序依次的增加。

還有弓步盤肘．早在蹲下狀態命中時無法將對手擊飛，而弓步盤肘．超遲則與其它兩種技法相比，能使對手飛到更高的地方。

鳳凰の構え～弓步盤肘・早↓同時按□△、□△

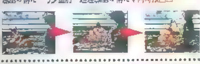




鳳凰の構え～弓步盤肘・遲 鳳凰の構え↓同時按□△



鳳凰の構え～弓步盤肘・超遲鳳凰の構え↓同時按□△



在鳳凰姿勢中按左腳所能使用的中段判定固有技，攻擊時會將對手擊飛。如果與弓步盤肘．早相比，這種攻擊判定的發生時間較早，不過僵硬時間比較長，所以無法閃避上、中段攻擊。

另外，輸入指令時如果按←，會在攻擊後成為背對敵人的狀態。

鳳凰の構え～中段蹴り鳳～中□



鳳凰の構え～中段蹴り～背を向ける鳳～中○←



相當於正面站立左拳、右拳的技法，會對左、右方進行攻擊，有不同的攻擊速度與僵硬時間。左桃領的攻擊力較低、攻擊判定發生時間較慢不過僵硬時間較短，而右桃領則好相反。另外，這兩種技法最大的差異是攻擊後的角色姿勢，右桃領在攻擊後會回到站立狀態，左桃領則會強制成為蹲下狀態，還有蹲下狀態能再使用[illegible]技。

鳳凰の構え～左桃領 鳳凰の構え中□



鳳凰の構え～右桃領 鳳～中△

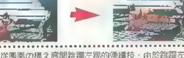


鳳凰の構え～下爪 鳳～中×

從鳳凰の構え使用的下段攻擊，由於攻擊距離很長，而且攻擊後的僵硬時間很短，所以是十分有效的攻擊手段。基本上這種技法命中時無法使對手倒下，最好能在攻擊後保持距離。







從鳳凰の構え展開跳躍左踢的連續技，由於跳躍左踢是中段判定，所以命中時能將對手擊飛。不過以↑、左踢將對手擊飛時，其後很難再使用空中組合技，這時最好能輸入↗、ＬＫ展開攻擊。

以跳躍左踢使對手飛到空中時，能再使用鳳凰連腿連續攻擊。

鳳凰の構え～鳳凰連爪 鳳～中↖或↑或↗ＸＸ









鳳凰の構え～鳳凰連腿







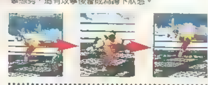






鳳凰の構え～騰空擺腳 鳳中↑〇〇

身體以水平方向迴旋腳踢的中段判定連續技，在鳳凰の構え的固有技當中，具有最長的攻擊距離，而且能夠逐發生連擊判定。不過，遇到防禦時會中止攻擊態勢，還有攻擊後會成為蹲下狀態。



鳳凰の構え～[illegible] 鳳～中↖或↑或↗☆X

以鳳凰の構え躍踏著地時，按左踢鈕使用的下段判定固有技，雖然也能從正面使用掃腿，但只有這種技法能使對手倒下。另外，對手倒下後可使用彈跳連擊技。



鳳凰の構え～鳳凰旋腳 鳳～中↖或↑或↗☆X

從鳳凰の構え跳躍後，使搖桿回到中間再按右踢[illegible]纔可順利出擊，攻擊判定是中段。命中時會成為背對敵人的狀態，不過遇到防禦對手一定會反擊。

雖然也能配合掃腿出擊，但危險性較高……。



鳳凰の構え～鳳凰翼腿 鳳～中↖或↑或↗☆〇

單獨使用鳳凰連腿第2段的固有技，中段的攻擊判定。如果延遲輸入的時機，能使鳳凰連腿的第2段一般，在著地之後進行攻擊。

雖然攻擊力很高，但命中後無法使對手浮起，使用↗、左踢還比較好。



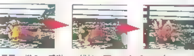
在鳳凰の構え能夠使用的下段攻擊當中，具有最長的攻擊距離。由於命中時對手會倒下，所以能對站立防禦的敵人發揮威力。如果遇到防禦，對手一定會反擊，要特別注意。

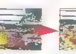
如果攻擊距離太近，極有可能被對手的下勾拳等擊飛。另外，攻擊後我方也會成為倒下狀態，這時如按搖桿的上或下方，能夠依照對應的方向側翻。

鳳凰の構え～扁蹴り 鳳～中〇X

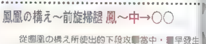


鳳凰の構え～扁蹴り～橫轉 鳳～中〇X↑





鳳凰の構え～扁蹴り～橫轉 鳳～中〇X↓



鳳凰の構え～前旋掃腿 鳳～中→〇〇

從鳳凰の構え所使出的下段攻擊當中，最早發生攻擊判定的連擊技。

抵消1段攻擊成為鳳凰の構え等的性質，基本上與正面蹲下狀態使用的迴旋掃腿相同，只有在創擊方面鳳凰の構え較高。



鳳凰の構え～伏せる 鳳～中↓

在鳳凰の構え中按搖桿的下方，會成為姿勢更低的特殊動作。由於創擊判定變低，所以能回避特定的中段技。

另外，如果要使用弓步盤肘・超遲，也能成為攻擊準備的動作。



鳳凰の構え～ジャンプ 鳳～中↑

快速解除鳳凰の構え成為正面構え的特殊動作，如果按攻擊鈕能夠使用與正面跳躍技完全不同的固有技。

還有按↑沒有跳躍時，能夠回到正面構え。



鳳凰の構え～背を向ける 鳳～中→同時按□△

直接從鳳凰の構え成為[illegible]狀態的特殊動作。

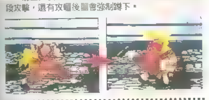
基本上與背中向け～鳳凰の構え剛好相反，不過這種方式不會拉近與對手間的距離。



鳳凰の構え～前轉 鳳～中→同時按X〇

是背中向け～後翻的鳳凰の構え版，這時會前翻拉近與對手間的距離。

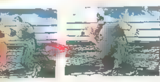
前翻與後翻大致相同，能夠回避上段與部份的中段攻擊，還有攻擊後會強制蹲下。



搖身倒波 接近之後同時按□X

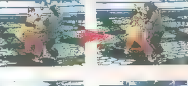
同時按左拳＋左踢所使用的一般投擲技，如果順利投擲對手會成為仰臥狀態。這時能以掃腿繼續追擊。

由於攻擊力與流垂落相同，所以能根據情況巧妙利用。



流垂落 接近之後同時按〇△

同時按右拳＋右踢所使用的正面一般技擲技，如果使用流垂落順利投擲，能在對手尚未起身時，立刻進行掃腿。



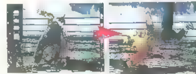


旋毛 在對手左側同時按□X或〇△

從對手的左側方進行投擲，攻擊力比右側的裏旋毛高。所以側方移動時，最好能繞到對方的左側。

由於旋毛會將對手投向遠方，所以無法進行起身或追打攻擊。







裏旋毛 在對手右側同時按×□或△○

這是從右側方進行投擲的技法，攻擊力與指令投擲的引き投げ差不多。

由於投擲後會成為俯臥倒下的狀態，因此對手難以起身腳踢回避其後的追擊。

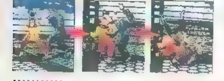
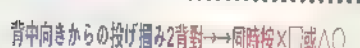





背中向きからの投げ掴み1 背對同時按×□或△○

從背對狀態輸入左拳＋左踢或右拳＋右踢的一般投擲指令，能夠投擲背後的敵人。

基本上抓擲會依照對手的位置，有不同的一種投擲方式。還有無法投擲時，會維持背對的狀態。

背中向きからの投げ掴み2背對→→同時按×□或△○

輸入→、→後按左拳＋左踢或右拳＋右踢所使用的背後抓投。

雖然與投げ掴み１相同都是投擲後方的敵人，但因為是向後方跳躍抓投，所以能從較遠的距離選擇威力。這種投擲判定的發生時間很慢，而且失敗時會有很長的僵硬時間。



鳳凰の構えからの投げ掴み鳳～中↓同時按×□或○△

在鳳凰の構え按左拳＋左踢或右拳＋右踢所使用的抓投技，這種技法非常特殊，如果輸入指令會側翻，然後朝對手方向投擲。另外，指令輸入後如按住搖桿的下方，會朝側方移動不會進行投擲。



背捻腿落 從背後接近同時按×□或○△

雖然有各種背後投擲技，不過這種技法完全無法防禦。如果從對手的背後能夠投擲時，最好是使用能夠快速發生投擲判定的技法。



孔雀跳腿 →△□

在曉雨的技法當中，能以最快速度發生抓擲判定的指令投擲技。雖然能從背後投擲但幾乎沒有攻擊力，在孔雀跳腿之後能在側翻使用跳弓腳。如果對手按搖桿後方閃避，能用後轉～投げ掴み１，如果蹲下回轉則改用虎尾腳。





飛燕流舞背對→→同時按×○

這種特殊的投擲技，雖然是向後方翻觔斗，不過會從對手的正上方使用投擲技。

當術鶴背掌遭到防禦時，可使用這種技法。還有對手防禦時，也會追加技法的衝擊。



引き投げ接近↓↙←△

投擲判定的發生時間比一般投擲技快，而且能發揮強大攻擊力的指令投擲技。

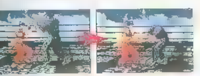
雖然投擲判定發生時間比孔雀跳腿慢，不過有時能取代右拳＋右踢的一般投擲技來使用。



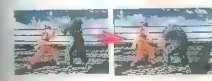
向側方移動再閃避手攻擊的特殊技，雖然是閃避技，不過還是具有攻擊判定。

攻擊判定發生時間比鶴立左拳快，但缺點是僵硬時間太長。

左さばき←△



右さばき ←△



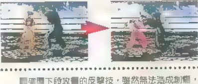
能夠架開上、中段攻擊的反擊技，雖然無法直接使對手受制，但架開後能取得有利的位置。

由於對手的僵硬時間並不長，所以能在架開後立刻使用投擲或挑打攻擊都可以。

上、中段さばき←同時按□○

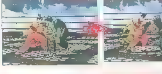


背中向け～上中段さばき背對同時按□○



架開下段攻擊的反擊技，雖然無法造成創傷，但可破壞對手的攻擊態勢。下段さばき能使對手出現很長的僵硬時間，這時如果使用架開腳踢系的攻擊，可以使用連續讓對手飛向空中。

下段さばき↓同時按□○或↙同時按□○



背中向け～下段さばき背對↓同時按□○



吉光

故事背景

[illegible]

個人檔案

國籍：沒有（原為日本）
格鬥類型：卍忍術進化型
年齡：？歲
身高：178cm、體重：63kg
血型：O型
職業：卍黨首領
興趣：觀看相撲、衝浪運動
喜歡的事物：遊戲中心（特別是新宿）
討厭的事物：壞人、沒有對戰禮貌的人

吉光

必殺技

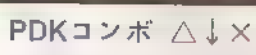
PKコンボ 同時按△×

以拳頭攻擊之後再接著以腳攻擊，這是最基本的組合技。這種威力不差的技法雖然容易使出來，但是仍稱不上是連續攻擊。另外在第一段的反制攻擊，其情況也大致相同。



PDKコンボ △↓×

這是ＰＫコンボ的下段攻擊。雖然性質相同，但就算是反制擊中也無法連續攻擊。若光是第２段的下段攻擊就有使用的價值了。另外，使出ＰＤＫコンボ後的華麗表演上並沒有什麼作用。





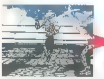
卍裏拳・壹 →△

雖然這技巧的威力與出招速度都沒有什麼特別之處，但是最大的優點是可以繞到對手的背後，所以偶爾和其他招式混合著用也不錯。



卍裏拳・貳 △

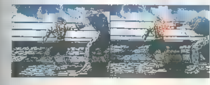
卍裏拳・貳是在對手的背後所採取的攻擊。如果打中之後可以連續以彈割り或黃泉賭け來攻擊，若是想一發逆轉也可以斬草薙飽。盡量製造機會吧！



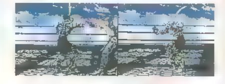


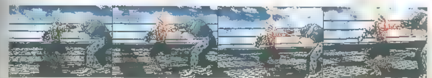
震電是從卍裏拳・壹之中衍生出來的，在此招之後可以使出忍法卍菊。當然，也可以像平常那樣使出數發忍法卍菊。因此，若震電第一段的卍裏拳・壹打中後，由於對手會背向我方，那時就無法躲過瞬間所使出來的忍法卍菊了。另外，因為這個連續技是從上段變成中段，所以不管有沒有打中對方，對之後所使出來的忍法卍菊都沒有影響。如果再和其它的招式混合著用，對手就更窮於應付了。

忍法卍菊 ↙△△△△△△



震電 →△↙△







紫電是從左上[illegible]成卍葛[illegible]的連續技，如果第2段打中對手的話就可使對手背向我方，這樣擊敗對手的機會就增大了，可以說相當的有使用價值。另外，紫電菊和紫電一樣是由忍法卍葛所衍生的技巧。這樣一來可以使出中段→上段→中段的連續技。只要這樣一直攻擊就可以掌握主導權了。此外還可以組成空中連續技。

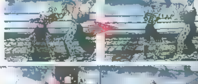
紫電　↘□△

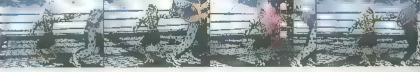




紫電菊　↘□△↙△



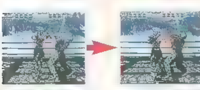






忍法卍葛　←□□□□□□

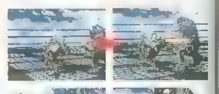
這個上段攻擊合計共可使出6段。另外，由於這個技巧也可以轉變成忍法卍蔓，所以要盡量地免除最後的攻擊。但是對手若蹲下來就幾乎打不到了，因此不可亂用。





忍法卍蔓　↙×××××

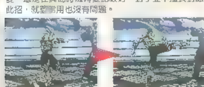
這技巧可以連續使出下段攻擊。但是如果一直持續攻擊下去最後則會倒地。並不是說這樣不好，只是如果能在第4、5段時轉變為倒木蹴就更好了。因此要掌握住全局捉住適當時機使用。





倒木蹴　→○

這是在忍法卍蔓中使用的技巧。雖然任何時機都可以轉變為倒木蹴，但是在第一段卻不能順利地轉變，還是在其他時機轉變比較好。對手並不擅長對應此招，就算常用也沒有問題。



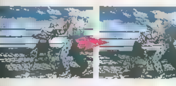
黃泉驅け　→→△

由於指令的關係，難以在中距離時較容易使用。雖然有反制蹲中的條件，但卻是有如疾風一般擺脫敵人的麻痺技之一。之後因為能以↓右踢＋左踢坐下來，有時間的話不要忘了試試看。



鬼薊　↘□□□□

在從左上勾拳的連續攻擊中，雖然是中段→上段→中段→上段，但是若稍有延遲而錯開時機來使用也可以。如果考慮到不連續使用全部4段的話，就更應該善加利用了。另外，使用空中連續技的話，對手會在空中被打下來。





雖然這些技法各有不同，但是若依照忍法陽炎→忍法草薙→草薙砲的順序來連續使用則被稱為「草薙砲」。

由於忍法陽炎是跳入對方的技巧，所以要一段時間才會造成敵方損傷，在一般的地上戰非常不好使用。如果要使用的話，可以在回合開始之後使用，或是對手要起身時使用。但是，這個方法仍然像是孤注一擲，最好的方法是繞到對手後面使用，成功率會比較高。

忍法陽炎　→→同時按×○



草薙砲　→→同時按×○、□△、×○



忍法草薙　同時按□△



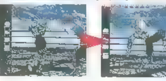
三散華　○○○

這是3段上段踢的組合技。由於蹲下來就可以簡單地躲過，所以並不是什麼重要的技巧，偶爾可以用來牽制對手。



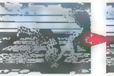
吹雪　→→○

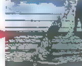
總之就是膝擊。攻擊速度很快，而且攻擊距離也出乎意料的遠。雖然採取防禦就不會受到損傷，但在對手轉身之際使用的話就可以發揮絕大的效果。對於不太防禦而一昧攻擊的對手多用無妨。



日向砲　○×

這技巧是讓對手浮到空中的中段攻擊。但是只使用這一招是沒有多大用處的，所以接著最好使用草薙砲的第3段或是卍あぐら之後的千覺日向砲。如果還有餘力也可以使用吹雪。





稻妻　×○

這個技巧是從上段到中段的連續攻擊，只要有了這招，對手就不容易反擊了。

但是，要確實打中對方要害並不容易，與其使用此招，倒不如使出自己最拿手的絕技。





彈割り →→×□

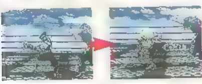
這個組合技會在向前踢出之後射出無法防禦的刀子。第1段打中的話就無法躲開第2段的刀子，但是第1段只要防禦之後第2段就能以橫向移動來閃躲了。可以的話盡量使用。

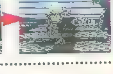




霞揮い ×

這技巧是可以讓對手倒地的下段攻擊。這可是相當強的攻擊，故信賴性很高，但缺點是被擋住之後會受到反制攻擊。要怎樣使用全憑玩家自行決定。





華嚴 ↙←□

雖然感覺上是下段攻擊，但事實上是無法防禦的招式。由於這個技巧的缺點是不彈開對手就不容易打中，所以最好對著要站起來的對手使用。之後也可以從ＰＤＫコンボ開始使用連續攻擊。



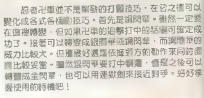
卍[illegible]跳蹴り ↖或↑或↗○

簡單地說就是小跳躍踢的招式。一共有前方、正上方、後方三個方向。只是吉光的小跳躍攻擊比起其他擁有空中連續技的角色，威力略嫌不足，所以沒有必要勉強使用。



忍者卍車並不是單發的打擊技巧，在它之後可以變化成各式各樣的技巧。首先是鋼閃華。雖然一定要在這裡轉變，但如果卍車的追擊打中的話則可確定成功了。接著可以轉變成銀閃華或鋼閃華，而鋼閃華的威力比較大。但是最好還是依據對方的動作來同時使用比較妥當。雖然銀閃華要打中很難，但是之後可以轉變成金閃華，也可以用連獄劍來接近對手。好好掌握使用的時機吧！

忍法卍車 ↗同時按×○





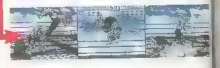
鋼閃華 ←□



鋼閃華 ×○



銀閃華 ○





金閃華 ↙□



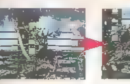


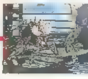
這兩招都是在追擊時使用的不能防禦技。另外，只要儲存連獄劍這個技巧的話就可以提升威力。

如果在最大值時使用的話，威力可說是相當驚人。只是，由於在最大值狀態下不會持續很久，只要時間一過就不會回到最初的威力了。

最好是在吉光身體出現煙霧的瞬間使用。對電腦挑戰看看吧！

斬哭劍 ↙□





連獄劍 ↙□☆↙



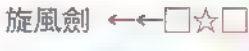
絕鳴劍是吉光傳統的不能防禦技。由於威力相當強，如果再追加反制幾乎可以令敵人斃命了。

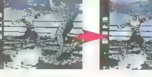
而旋風劍會突然攻擊，就算沒有打中敵人也可以利用此技迅速靠近敵手。這個技巧最好是在了結對手生命時使用，這樣一來就算打中也不會有危險。以此為目標努力吧！

絕鳴劍 ←←□



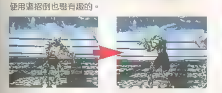
旋風劍 ←←□☆□





惑 →→同時按□○☆

與其說這是技巧還不如說是製造對手空檔的動作。只是單純地繞到對手後面而已。但是，由於之後也可以用刀攻擊，所以玩家可以儘可能地繼續攻擊。使用這招倒也蠻有趣的。



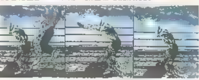
不惑 →→同時按□○

這一招是以刀子刺傷自己的身體而連帶攻擊對手的奇怪技巧，是卍黨的究極奧義。這個技巧只要掌握時機與膽量就行了。如果對手一直處在防禦的話，用這招來攻擊可說是再理想也不過了。



極・不惑 →→同時按□○→→

這是不惑的強化版。雖然第1發被躲過時會再追加攻擊，但由於吉光會受到很大的損害，要有相當的覺悟。使出此技時無法完全掌握對手的動作，而且狀況也相當多，所以第2發也還可能沒打到。



飛空劍 虛空襲劍 飛空襲劍

這是一邊在空中飛行一邊從頭上襲擊過去的不能防禦技。飛空劍是基本動作，而且按十字鈕下方能以飛空襲劍攻擊。另外，虛空襲劍會上下搖動並繞到對手後面。雖然這招不能像飛空襲劍那樣在中途降落，但是對手也會難以應付。





不蔓 ↓同時按□○ 卍血櫻 ↓同時按□○←□□□

不蔓雖然是日向砲之後的重要追擊技巧，但還次困難之處還要在毒霧之中追擊，所以影子會變薄。至於卍血櫻則是由不蔓演變而成的技巧。儘管自己會受到很大的損傷，但給予對手的打擊卻很少，並不是一個值得使用的技巧。

吉光坐在自己的刀上所展開的攻擊。由於是使用刀子，所以打中的話不能防禦。另外，如果單獨使用地雷刃則不容易打中，最好配合著地雷走り或地雷砲來使用。首先，地雷刃可以在空中連續技的追擊時使用。以浮起技起在空中以右上勾拳打中後就容易使用了。在站立P或忍法卍車之後則比較不容易打中。打中之後就立刻使用跳ね地雷→地雷走り。掌握時機後就很容易使出來了。

地雷刃 ↑同時按□△、按↓取消



地雷走り →→或←←



地雷砲 同時按×○



跳ね地雷 ↖或↑或↗



在卍あぐら之後可以轉變成各種招式，如果有浮空技的話也可以回復。

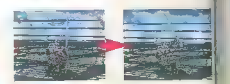
首先，在卍あぐら之後使用千覺可以回復體力。但是，對於要靠近來打擾我方回復體力的敵人可以使用千覺無空舞。

此外，雖然也可以使用千覺日向砲，但是較不容易確實地打中。

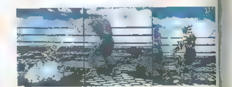
卍あぐら ↓同時按×○



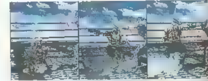
千覺



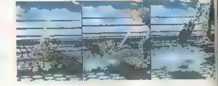
千覺無空舞 ←



千覺卍菊 △



千覺日向砲 ○



朧車 ↓↗→□

這是吉光變成球狀的不能防禦技。撇開電腦不談，在對戰時玩家相當不容易對付，所以一旦打中就會受到很大的損傷。

另外，就算沒有打中也可能轉成其他招式。雖然不能常常使用，但只要掌握住出招的時機的話就會成為非常厲害的招式了。





這是有點奇怪的招式。重點還不能防禦技，打中之後也可以用上勾拳等追擊。使用這技巧的時候雖然是由玩家自己判斷，但也會因指令錯誤的忍法穐落とし失誤而使出來。其最好的使用時機是在日向砲或草薙砲打中之後。

毒溜め ←同時按□△



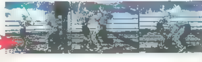
毒霧



從無想到轉生雖然是可以繞到對手背後的不能防禦技，但還也可以當作體力回復的手段。不過應該不會有讓你可以安安穩穩回復的對手，所以有時候再使用。另外，從無想與忍法陽炎．裏之後可以轉變成御靈削り與御靈返し。

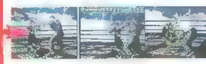
雖然對手如果不靠過來就什麼也無法做，但可以一邊奪走敵人體力一邊自己回復體力；御靈返し則是相反，拿它玩玩也無所謂，要是輸入錯誤可就糟糕了。

御靈削り 同時按□○

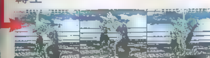


無想 同時按×○

御靈返し →□○



轉生 →



忍法陽炎・裏 →→同時按□△



氣合い溜め　同時按□△×○

按下全部按鈕就能使出這項技巧，全部角色都會。由於吉光能以黃泉還け來還擊，所以要大膽地衝過去。另外，由於防禦也會削減體力，所以最好在僵硬時使用。



地獄車　同時按□×或△○

是從對手左方的橫向摔擲。就算試過指令投擲但屬於橫向投擲的就只有地獄車而已。實際上是相當華麗的投擲，第一次看到的話會感受到其相當大的衝擊性。



吉光ブレード　←同時按□○

雖然會使用反擊技，但不管是誰在靠近時都會張開防護罩。因此，對手的身體若沒有接觸到吉光時是打不中的。雖然可以組合成空中連續技，但是卻不太容易打中。



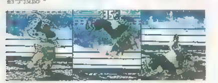
忍法風塵　同時按□×或△○

這是吉光的背後摔擲，會在半空中飛舞，並且將對手的頭撞擊地面。威力高達７０是不可能掙脫。雖然使用的機會很少，但由於吉光有千鶴獨空舞，因此比其他的角色更容易施展出來。



雙破　同時按□×

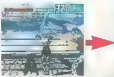
這是同時按下左邊按鈕的基本摔擲。以雙手抓住對方角跳起來撞擊地面。威力雖然並非很大，但是可以確實抓住對方，也是不錯的選擇。可是也很容易被對手投擲。



華輪　同時按←×○×○×○×○×○×○

這個行動會一邊削耗自己的體力一邊向旁邊挪開。與只用十字鈕來進行的橫向移動不太相同，會比較容易躲開攻擊。以這招來結束的話會顯得非常冷酷。









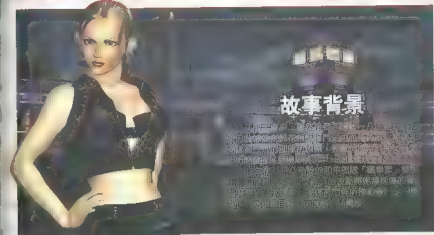


零　同時按△○

這是同時按下右邊按鈕的基本投擲。抓住對手之後以刀柄給予重擊的技巧。雖然是屬於基本投擲，但感覺上好像比較不容易被掙脫。雖然沒有正確數據，但大家好像較不常用雙破？



妮娜・威廉斯



個人檔案

國籍：愛爾蘭
格鬥類別：以骨法、合氣道為基礎的暗殺格鬥技
年齡：22歲
身高：161cm　體重：49kg
血型：雖為A型但似乎在冬眠時有改變。
職業：暗殺風間（被人控制）
興趣：追尋記憶
喜歡的事物：沒有記憶（但是搞不好喜歡奶茶）
討厭的事物：沒有記憶（但是搞不好討厭安娜）



妮娜．威廉斯

必殺技

在這一頁中都是以ワンツーパンチ為基礎發展的技巧。連擊雙掌破有兩種，一種是ワンツーパンチ之後使用的雙掌破，另一種則是再施展一次ワンツーパンチ之後再使用雙掌破。後者因和10連攻沒多大區別之故，看時機穿插使用，會得到不錯的效果。

其它還可以將ワンツーパンチ的第一段攻擊改為上勾拳。雖然以上勾拳打中對手並不能使對手浮起，但是卻可以向中段、蹲下防禦的對手施加壓力，是最直接了當的攻擊。

此外，第一段改為上勾拳後，第二段攻擊也會變強。只要不斷地讓對手吃這一招，即使不使用能讓對手損傷慘重的空中連續技，也能奪取對手大量的體力。

ジェイルクラッシュ □（↘□）△↓×○



ワンツーパンチ□△



セメタリーラッシュ □（↘□）△↓×△



アッパーストレート↘□△



連擊雙掌破 □（↘□）△→□△同時按



連擊雙掌破□（↘□）△□△→□△同時按



雙掌破→ □△同時按，或→→□△同時按



出手方式雖多，但基本是以搖動搖桿前方二次後按攻擊鍵就可使用。這招不僅威力驚人，在完全擊中對手時會造成４５的傷害。如果是在反擊時使用的話，會造成對手更大損傷。

其它也可以在出右拳之後連攜使用，希望多活用。

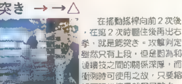
鰓斬り ←↙↓↘△



輸入指令之後的右上勾拳，在施展招式時將手翻在膝蓋的預備動作予人深刻的奇妙印象。

還有，這一招甚至也能將蹲下的對手打上空中，是施展空中連續技之前非常重要的技巧。在這時不需動搖桿，只需再以左拳收拾就行了。

鰓突き →→△



在搖動搖桿向前２次後，在第２次時壓住後再出右拳，就是鰓突き。攻擊判定雖然只有上段，但是因為和連續技之間的關係深厚，而衝刺時可使用之故，只要縮短間隔後使用就容易擊中。

鰓速突き →→△



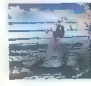
這一招雖然像「鰓突き」，但是使用方法不同。在放掉搖桿時按下右拳後就可使出。這兩種技巧，一長一短相互補足。「鰓速突き」雖然速度快，但卻犧牲了原先的攻擊範圍。

ヘルプハンド ↙□



像是左上勾拳般的技巧。因無法和空中連續攻擊相結合之故，很有可能在無意識下使用。其實判定威力和速度也不差。但是，這一招並不是非有不可的招式，所以趕快將這一招忘掉也好。

首刈り打ち →→□



簡直就像是拳擊中的左勾拳。擊中之後可以讓對手飛到旁去。只是，雖然這一招施展之後不致對本身不利，但卻也沒有更好的招式接下去攻擊！攻擊判定也只有上段之故，並不是能常用的技巧。

ビンタ ←△　往復ビンタ ←△△



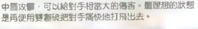
雖然這一擊看來像是在玩弄對手一般，但這可是少數在擊倒對手之前所能使用的連續技。此外，如果是用來反擊時，會讓對手被擊倒之故，還是別將這招當反擊技用，給對手的損傷會比較大。只是，雖然攻擊半徑長，如果太過連續上段→上段的連續技可就不妙了。希望能在使用次數上稍微控制一下。

キリングブレード ←□

向左方橫向移動攻擊。雖然攻擊判定只有上段，但可以邊閃躲邊攻擊。此外，向左橫向移動時使用キリングブレード的話，不僅可以繞到對手的側面，更可讓對手陷入無法防禦的狀態。在此之後可以施展Ｒ＆Ｂ，再加上ファールキック追以重擊。







サイドステップスタッブ ↙△

雖然沒有キリングブレード那麼乾脆，但可以追加中段攻擊，可以給對手相當大的傷害。最理想的狀態是再使用雙掌破把對手痛快地打飛出去。





ダブルスマッシュ △○

拳腳攻擊的綜合技巧。因為是上段→上段的連續攻擊之故，使用頻率可能不高；但只要一打中對手，還可以讓對手倒下。遇到對手防禦時就再使用反擊技吧！

PKコンボ △×

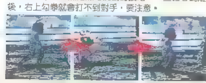


「PKコンボ」和「ダブルスマッシュ」比較起來，雖然威力較大，但無法讓對手倒下。

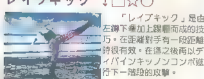
這一招和「ダブルスマッシュ」一樣，都不能再接續連續攻擊。要特別注意蹲下後對手的動向再使用。

PDKコンボ&ライトアッパー △↓×△

在「PDKコンボ」之後接著使出上勾拳的連續技巧。像是「PDKコンボプラスシット スピンライトアッパー」一般的感覺。先是快拳，接著是下段→中段的攻擊。雖然是無可挑剔的技巧，一旦軸心偏離後，右上勾拳就會打不到對手，要注意。



レイブキック ↓□☆○



「レイブキック」是由左蹲下拳加上踢腿而成的技巧。在距離對手有一段距離時很有效。在這之後再以ディバインキャノンコンボ進行下一階段的攻擊。

トリプルスマッシュ □（↘□）△○

在ダブルスマッシュ之前先出左拳的連續技。基本操作和ダブルスマッシュ差不多，只是先出了左拳而已。在這場合，2段拳的攻擊力雖不強，但會比1段拳稍強。



PDKコンボ △↓×



出右拳之後轉而用腳攻擊對手下盤、難以防守的連續技。適合用於削減對手體力之上。沒什麼大破綻，故在被對方識破之前都還可以使用。

PDKコンボ&ライトハイキック △↓×○

這一招連續技，也可以稱為「PDKコンボプラスシット スピン&ハイキック」。雖然是痛快的上、下、上連續攻擊，但實用性不高。



フローズンキック ↓（或是↓）△○



這一招是從右蹲下拳加上踢腿而成的技巧。和「レイブキック」相較，雖不怎麼俐落，但可以在牽制對手方面展現威力。攻擊半徑也長，不太可能有兩段都揮空的事情發生。

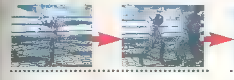
スパークコンボ □（↘□）△□○

基本上是上、上、上、下段的連續技。對手若沒有立即採取下段防禦，就會中招而無法反擊。此外，和ワンツーパンチ相同，第1段攻擊可以改變成中段攻擊。在這時，第二段攻擊的威力也會變異。將第一段攻擊變更為中段攻擊，在實戰中會較有效。

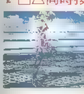


アサルトコンボ ↘×□△→□△同時按

從フラッシュコンボ發展出的雙掌破。雖然是中、上、上、中段的連續攻擊，但因上段攻擊可被對手以蹲下躲過之故，並不好用。最後的雙掌破若能打中的話算是幸運了。一旦被擋住，距離就會拉大，也可以把它當作是重新攻擊的契機。



ハンティングスワン ↙□△同時按



說到妮娜令人無法防守的技巧，就是這招「ハンティングスワン」了。威力有95那麼強！雖然有想過配套攻擊，但是出手速度實在太慢，很難在實戰中使用。

デビルキッス ↓↘→↙×△同時按



雖然對手不會有所損傷，使用上也有困難，但可以確定之後能夠接續「クリークアタック」或「ライトハイキック」等攻擊。有機會就用吧。

シェイクショット 橫移動中□



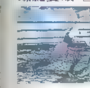
橫向移動中揮出左上鉤拳。雖然是中段技，但無法將對手打上天進行空中連續攻擊。因為妮娜在橫向移動時還有很多招可以用，也不必拘泥於一直使用這一招。

リフトショット 橫移動中△



橫向移動後使出右拳。雖然無法讓對手浮起，但任意地使用倒不錯。這一招雖難斷定是妮娜的反擊技或是真的進行了橫移攻擊。此外，在クリークアタック第二段攻擊時進行橫向移動的話，是無法使用的。

螺旋雙破 □△同時按



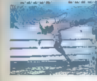
簡單地說，就是橫移之後的雙掌破。當然，也有真的雙掌破，只是這一招很像的。攻擊力在徹底攻擊時也高，非常有實用價值。一旦識破對手動作，就可以用這招閃掉之後進行攻擊。

ファールキック →→×或↓↘→×



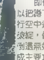
這一擊不論在地上或是空中連續技的組合都很好用。在地上擊中對手時還可進行追擊。可以使用雙掌破等，再施予敵人重傷害。

ボーンカッター →→→×



這一招雖然其它角色也有，但是妮娜在某些場合就可以變化成致命剪刀腳使用之。條件是對手被打中時。在有些距離或蹲起身攻擊時交錯使用，應該有不錯的效果。

ディバインキャノン ↓↙×



即使不採取反擊，也可以把蹲下中的對手踢上天進行空中連續攻擊。雖然稍有破綻，但在一個程度內使用倒還無妨。但還是別將它當成主要攻擊技巧為佳。

スライサー ↙○ ディバインキャノンコンボ ↙○×



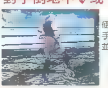
下段攻擊後連接中段攻擊，反擊對手成功時就可以進行空中連續技攻擊。可用的空中連續技，在此推薦用「ハンティングキックコンボ」的第一段→「ライトローキック&バックスピンチョップ」→「ファールキック」。此外，在集氣後的場合，用「ディバインキャノンコンボ」中的「スライサー」擊中之後還可以追加別的連續攻擊。

ニールキック ↓↘→○

基本上是追擊用技巧。威力強，徹底施展時更強。但，失敗時自己也會受傷。



エンプレスヒール
對手倒地中↓或↘×○同時按



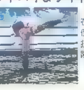
倒地追加攻擊技，可惜使用機會滿少的。而且因對手會閃躲之故，在實戰當中並不完全可靠。

レッグスウィープ ↓↘○



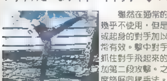
使對手倒地的下段攻擊。相當好用的技巧，就連倒地中的對手都可以再攻擊一次。此外，在站立時也可使用之故，沒必要和其它連續技混在一塊兒。

レフトハイ&ライトハイキック ×○



雖然是左右迴旋踢，但在左踢擊中對手時對手就會倒下之故，並不是好的連續技。右踢算是左踢附加的保險吧。能在反擊時擊中的話，只能說是運氣好了。

シットスピン&ライトハイキック ↓× ☆○

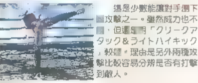


雖然在通常的擂上戰鬥幾乎不使用，但是對剛前轉或起身的對手加以這招，非常有效。擊中對手下盤後，抓住對手飛起來的時機再追加第二段攻擊。之後可以再度施展同樣手法。

レッグブレイクコンボ ↓×↓○

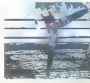
這是從「シットスピンキック」發展出來的弱踢連續技。由於下段→下段的連續攻擊之故，在對手體力少的時候攻擊非常有效。常用的話會被人識破之故，最好結合其它技巧使用。

レフトミドル&ライトハイキック ↘×○



這是少數能讓對手倒下的攻擊之一。雖然威力也不錯，但還是用「クリークアタック&ライトハイキック」較好。理由是另外兩種攻擊比較容易分辨是否有打擊到敵人。

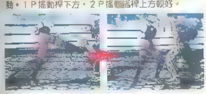
ライトハイキック&レフトスピンローキック ○×



只要把它當作是「ジャミングキックコンボ」的第一、二段就行了。第二段的「レフトスピンローキック」之後可以接續上、中、下任何攻擊。妮娜的「ライトハイキック」效果非常好，積極使用也無妨。

ライトローキック&バックスピンチョップ
↓（或↓）○□

適稱R&L的下段連續技開端。破綻小，可以展開連續攻擊。此外，也可以取消第二段攻擊而改為移動。1P搖動桿下方，2P搖動搖桿上方較好。

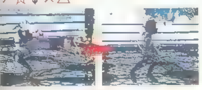


レフトスピンローキック&ライトアッパー
↓（或↓）×△

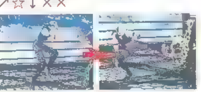
這一招是下段→中段的強力連續技。第一段攻擊在反擊時使用的話可以再接續上上勾拳。但，只要軸心稍有不正就打不到人之故，還難令人信賴的。



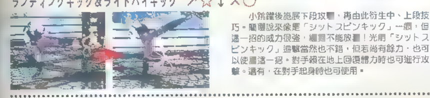
ランディングキック&ライトアッパー
↗☆↓×△



ランディングキック&レフトミドルキック
↗☆↓××



ランディングキック&ライトハイキック ↗☆↓×○



小跳躍後施展下段攻擊，再由此衍生中、上段技巧。簡單說來像是「シットスピンキック」一般，但這一招的威力很強，絕對不能放棄！光用「シットスピンキック」追擊當然也不錯，但若尚有餘力，也可以使用這一招。對手躺在地上回復體力時也可進行攻擊。還有，在對手起身時也可使用。

スパイクコンボ&ライトハイキック
××○



スパイクコンボ&ライトアッパー
××△



スパイクコンボ&ライトローキック
××↓○



左側高踢、蹲下踢之後，可再演化下、中、上段攻擊。妮娜也可以用右側高踢交替左側高踢使用。雖然一腳踢出高踢，給人的感覺總比拳頭慢，但妮娜的高踢比想像中還快。攻擊半徑也比拳頭長，威力也強，腿腿攻擊有時還會佔上風。



フラッシュコンボ ↘×□△

左腳中段踢之後轉一圈再以左拳→右拳攻擊。雖然無法讓對手倒下，但這一招會令對手難以分辨自己是否防禦住了。此外，在這之後使用「雙掌破」的話，會得到更好的效果。

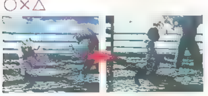


ハンティングキックコンボ ↗○×○

一邊跳躍一邊踢腿，和「シットスピンキック」→「ライトハイキック」組合成連續技。因為可藉此一口氣接近敵人之故，非常適合最後的攻擊。但，即使是熟練的玩家，也有可能因為軸心不正而讓第三腳揮空。



ジャミングコンボ&ライトアッパー ○×△



ジャミングコンボ&ライトローキック ○×↓○



ジャミングコンボ&ライトハイキック○×○



左側高踢的活用連續技叫「スパイクコンボ」，而右側高踢的活用則叫「ジャミングコンボ」。這一招也是高踢再攻下盤後演化的下、中、上段技巧。特別是「ジャミングコンボ&ライトローキック」非常難以阻擋，蠻好用的。「ライトアッパー」雖然可讓對手浮起，但是要將軸心對準之後再使用較不易揮空。

クリークアタック&レフトハイキック ↘×△×

クリークアタック&ライトハイキック ↘×△○

クリークアタック&レフトローキック ↘×△↓×

クリークアタックコンボ ↘×△□○



從左腳中段踢所演化的招式就稱為「クリークアタック～」。柔軟度高，在實戰中利用價值也高。首先，注重威力就用「レフトハイキック」，讓對手倒下就用「ライトハイキック」。基本上將對手踢倒較好。其他因為第三段攻擊會延誤之故，要判斷是攻擊好或是採取反擊好。此外，被擋住時，在第三段立刻攻擊下盤會有意想不到的效果。完全看玩家如何隨機應變了。

ラピッドキックコンボ ↘×××○



這是中段踢腿的連續技組合。雖然會漂亮地踢出數腳，但會根據距離遠近決定第二段攻擊的擊中與否。如果有採取迅速反擊動作的對手，只消使用「フラッシュコンボ」或「クリークアタック」系統的連續技即可。還有，從「ラピットキックコンボ」演化成「レフトローキック」較符合實戰需求。

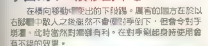
ラピットコンボ&レフトローキック ↘××××







ラピットコンボ雙掌破 ↘×××□△→□△同時按



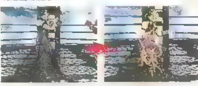
水面刈り 横移動中○

在橫向移動中使出的下段踢。厲害的地方在於以右腳踢中敵人之後雖然不會使對手倒下，但會令對手崩潰。此時當然對妮娜有利。在對手剛起身時使用會有不錯的效果。



氣合い溜め（集氣） □△○×同時按

所有角色都會的集氣。通常攻擊都會變強。在妮娜的場合就是使用「ディバインキッノンコンボ」令對手浮起的時刻。難度雖高，但是報酬也大。能夠順利地使用最好。



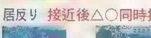
四方投げ 接近後□×同時按



妮娜的基本投擲技。威力不強，又容易被掙脫，不太令人信賴。一開始還好，習慣後就向指令投擲挑戰吧。此外，這一招和回轉投很像的，不易區分。其實這也不是很重要，僅供參考。



居反り　接近後△○同時按

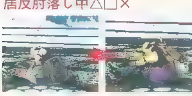




居反肘落し　接近後△○同時按□△□

從妮娜的「居反り」衍生出來的招式。雖然「居反り」還是不容易抓住對手，但因妮娜平常都以左拳發動攻擊之際，偶爾使用右側摔擊會讓對手措手不及。

居反肘落し協固
居反肘落し中△□×



逆三角絞め
對手左側□×（或△○）同時按

從對手左側繞過的瞬間，進行摔擲的動作。和繞到對手右側進行投擲的「引き回し」相較，這一招的威力較強。

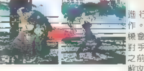


引き回し
對手 右側□×（或△○）同時按



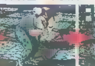
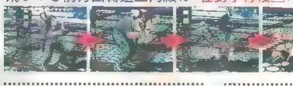
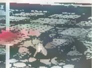
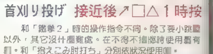
從對手右側繞過瞬間施展的投擲攻擊。這一招是使用離心力將對手拋出的技巧。

背中向きからの投げ掴み
背向對手□×（或△○）同時按



背對著對手進行投擲的動作。雖然沒什麼機會使用，但在對手要趁機偷襲之前，不失為化解攻擊的一招。

飛びつき前方回轉逆三角絞め　在對手背後□×（或△○）同時按

這也是妮娜背後投擲技之一。當然，對手無法掙脫。非常像「逆三角絞め」，但是這一招不僅攻擊時間久，威力也更強。

抱えこみ肘打　↘↘□

這是妮娜所會的指令投擲中，威力最強的招式。雖然有些難用，但還是希望玩家們勤加練習。還有，使用時同時按下左拳、左腳也行。即使不成功，也能成為基本投擲攻擊。



首刈り投げ　接近後↗□△１時按

和「鐵拳２」時的操作指令不同。除了要小跳躍以外，其它沒什麼難處。在不得不擒擲時使用最有利。和「抱えこみ肘打ち」分別依狀況使用吧。



掌握
↓↘→□△同時按



首刈り十字固
掌握中×○×・□△同時按




妮娜固有的關節技。在接近對手進行攻擊之後還可以任意連接三種技巧之一。把「首刈十字固」去掉，也還有兩招可以繼續攻擊。還有，令對手損傷最高者的，是「掌握」→「腕挫腹固」→「股裂き腕十字固」，共可造成15＋（15＋15）＋45＝90的傷害。不論是處於攻擊或是防禦的狀態，都希望玩家儘量使用（雖然之後可能會被看出動向）。使用時機還是在對手剛起身時施展最佳。雖然等待對手的破綻也不錯，但這一招在此時的成功機率，是最高的。輸入指令之後會有一段出招時間，只要在先前計算好距離即可。雖然在緊貼時也有成功的機會，但只要有一段距離在將更容易成功。

腕挫腹固
掌握中△×○△△



立逆協固
掌握中□×△□



裡門鷹羽絞
立逆協固中×□○・□△同時按×2



捨逆協固
立逆協固中△□×○・□△同時按



首捻顏固
腕挫腹固中□・×○同時按



股裂き腕十字固
腕挫腹固中□△○×・×□△同時按



失腳接近後↓↙←□○

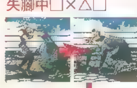


這是妮娜的新關節技。這一招的特徵是不像其它關節技需要一段準備時間，可以立即使用。過程是一邊閃過對手攻擊，一邊繞到對手背後施展。活用技巧有「萬歲固」以及「立逆協固」兩種。先從較習慣的「立逆協固」進行攻擊較好。「萬歲固」因為指令得重複輸入之故，必須要好好地練習，並且不須顧慮「失腳」成功與否，立即使用才能爭取時間。還有，若重視攻擊力的話，「失腳」→「萬歲固」→「股裂き腕十字固」是最佳的選擇。當然，在熟練之後就要學會識破。此外，即使只能使出「失腳」也不須氣餒。在這間隔之中也可使用「抱えこみ肘打ち」，或是快速地使用以中段踢起始的「クリ－クアタック＆ライトハイキック」攻擊之。

萬歲固
△□・△□同時按・△□×同時按



立逆協固
失腳中□×△□



裡門鷹羽絞
立逆協固中×□○・□△同時按×2



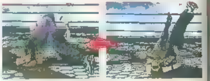
捨逆協固
立逆協固中△□×○・□△同時按



首捻顔固
萬歲固中□・×○同時按・□△・□△同時按



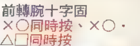
股裂き腕十字固
萬歲固中□△○×・△□×同時按



蟹挟み
↓↘→×○同時按



前轉腕十字固
×○同時按、×○・△□同時按





從「蟹挟み」發展的連續技

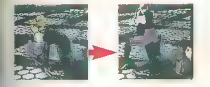
另外一招關節技就是「蟹挟み」。之後活用的有兩招，分別是「前轉腕十字固」及「アキレス腱固」。最大攻擊是由「蟹挟み」→「アキレス腱固」→「回轉アキレス腱固」等招組合而成。此外，「蟹挟み」之後的連續技是出了名的難用。最好是在輸入「蟹挟み」指令之後立刻再輸入「アキレス腱固」指令。但是，時間差並不是每次都剛好的。在一瞬之後才能勉強輸入「蟹挟み」。希望各位多練習，直到熟記時機為止。此外，即使在使用「膝十字固」及「回轉アキレス腱固」被對手掙脫，妮娜也不會損失體力。總而言之，就是盡情使用吧。其它也可以先用「飛びつきアキレス腱固」之後再串連「膝十字固」或是「回轉アキレス腱固」等攻擊之。

アキレス腱固
蟹挟中×○同時按・○△・□△同時按

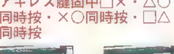
飛びつきアキレス腱固
→→→×

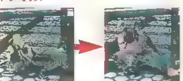


膝十字固
アキレス腱固中×□○・△○同時按



回轉アキレス腱固
アキレス腱固中□×・△○同時按・×○同時按・□△同時按





返し技 ←□×同時按

柔道的危險招式。雖然有「當て身返し」、「當て身抜け」兩招，但也不需拘泥使用。妮娜是能夠以「當て身」閃避多數無法防禦攻擊的角色之一。還有，輸入「當て身」指令後可能會被摔，這時要趕快掙脫。



下段さばき
↙（或是↓）□×同時按

「返し技」充實的妮娜，因為保有「下段さばき」這一招，只要眼光夠銳利，就可以演出鐵壁一般的防守。還有，「下段さばき」成功時，再加以中段踢→「クリークアタック」系的連續技，非常不錯。





金

故事背景

[illegible]

個人檔案

■ 籍：墨西哥
格鬥類別：摔角
年　　齡：28歲
身　　高：200cm
體　　重：90kg
血　　型：A型
職　　業：職業摔角、經營孤兒院
興　　趣：讓小孩快樂
喜愛的事物：與阿瑪金共享勝利的啤酒
討厭的事物：小孩的眼淚



金 必殺技

掌底△掌底アッパー□△□

掌底是金非常重要的技法。對於攻擊發生時間很慢的金來說，掌底可有效發揮威力。掌底能連結各種技法，玩家可善用掌底配合ジャイアントスイング的攻擊方式，如果與前作相比，雖然攻擊力有所降低，不過是基本的攻擊手段。至於掌底アッパー的使用機會並不多，大概只能對蹲下的敵人出擊。另外，這種技法能順利發動10連組合技一舉■制對手。

ライトストレート→レフトアッパー△□



雖然是從右拳開始的連續技，但攻擊發生時間較慢，所以使用時機很難掌握。

基本上左拳比右拳的速度慢，必須根據情況巧妙利用。

レフトストレート→ライトアッパー蹲下中□△



與右拳使用的技法相反，能夠快速發揮攻擊威力。這種技法會從蹲下狀態使用拳擊然後連結上勾拳。由於也能回避對手■上段攻擊，所以也是金的基本攻擊技。

スマツシェアッパー→→△

長距離攻擊的中■技，如果反制命中能使對手飛向空中。

■於有攻擊距離，所以從中間距■能快速出擊，這種技法如果沒有反制命中，對手並不會倒地，因此要掌握攻擊時機。



グランドスマッシュ→→☆△

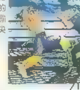


下段攻擊的グランドスマッシユ，在反制命中時能使對手■臥倒地，這時能再馬上使用避鷹羽紋等特殊投擲技，玩家可根據情況使用這種技法或スマッシユアッパー。

ダイナマイトアッパー↓↘△

基本上與スマッシユアッパー是相同的技法，但ダイマイトアッパー則是在蹲下狀態使用的スマッシユアッパー。使用這種技法時要先往斜前方踏一步之後，再按右拳鈕進行攻擊。

ブラックボム→↓↘☆□△



金的新技，這種技法是在蹲下衝刺之後，用雙手攻擊對手的技法。■要使用技法時，要■輸入→↓↘，然後將搖桿置於中央再快速按鈕。



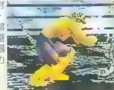
レッグブレーカー↓↘□

金的新技，能使對手倒地的下段攻擊。命中之後如再使用レッグブレーカー，能夠發揮追擊的效果。



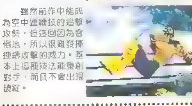
ナックルボム↗同時按□△

這種技法能在對手起身時順勢出擊，由於是跳躍進行攻擊的方式，所以能回避對手的起身下段踢腿，然後發揮攻擊威力。



エルボードロップ↑（或↖或↗）同時按△□

雖然前作中能成為空中連續技的追擊攻勢，但這回因為會倒地，所以很難發揮連續攻擊的威力。基本上這種技法能重創對手，而且不會出現破綻。



エルボースティング↓同時按□△

當場倒地進行肘擊。雖然是中段攻擊，不過能在對手倒地時進行追擊。在回轉アキレス腱固め之後，エルボースティング確實命中。



ブルータルサイクロン同時按□△、□

金的新技，能夠輕鬆使用的中段攻擊。如果第1發順利命中，第2發能成為連續技，所以有強大攻擊力。由於攻擊速度很慢，因此能在回避或レフトストレート→ライトアッパー之後配合其它技法使用。



フライングクロスチョップ→→同時按□△

跳躍使用手刀的技法。雖然基本使用方式與ナックルボム相同，但遭到防禦時對手會搖擺不穩。其實搖擺不穩對我方未必有利，如果是從遠處出擊，因為會成為下段攻擊，一定要特別注意。

ジッガーインパクト→同時按□△

具有強大威力，而且是無法上段防禦的技法。

由於在實戰中是攻擊發生時間很慢的上段攻擊，所以要在對手起身時再乘隙攻擊。

ガード崩し接近→→同時按□△

十分特殊的ガード崩し，只要對手是站立狀態都能有效發揮威力。

由於對手無法防禦，所以成功出擊之後，能再使用エルボースマッシュ（↘左拳）。



ターンラリアット背向對手同時按□△

雖然與ジッガーインパクト十分類似，但這種技法是在背對狀態進行攻擊。雖然是無法上段防禦的技法，不過命中率也不高，這時能在893・K等命中之後再使用。



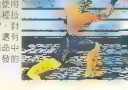
ショルダータックル→同時按△×

師父阿瑪金所使用的技法。雖然是威力強力的中段技，但攻擊發生時間較慢，所以容易遭到對手制止，最好能在對手起身時再乘隙出擊。



スピニングスマッシュアリキック第一段命中△

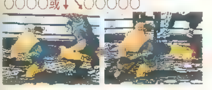
アリキック的第1發之後，所能使用的技法。不過這種技法如果遭到防禦，對手一定會反擊。還有アリキック反制命中時，能在1～3發的期間乘隙使用。



アリキック↓同時按×○、○○或↓↘○○○

從鐵拳1就有的技法。平常時只能使用3發，不過第1發反制命中時，則能攻擊5發。這種技法能配合スピニングスマッシュ使用，還有前作的第4發能變成投擲技。

アリキック（反擊時）↓同時按×○、○○○○或↓↘○○○○○



ムーンサルトボディープレス同時按□○

無法防禦的技法。雖然對手無法防禦，但也不具有攻擊力。這時最好能對倒地的敵人使用，還有自己是背對狀態時，也能有效發揮威力。

893・K←○

能在中間距離使用的技法，這種技法的特色是在攻擊結束時會成為背對狀態，如果遭到防禦，可以使用ターンラリアット或是回轉↓左拳。

フランケンシュタイナー↘同時按×○

由於是在遠距離使用，所以基本上是對倒地的敵人進行追擊。

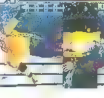
雖然這種中段攻擊技能命中站立的對手，不過最好能在使用投擲技的距離發動攻擊。

ドロップキック同時按×○或→→同時按×○

雖是從站立狀態使用，但利用的機會並不多。攻擊發生時間很慢，威力也不強。還有遭到防禦時，對手會搖擺不穩無法反擊，不過我方將會成為倒地狀態，要特別注意。

サテライトドロップキック→→→同時按×○

必須要衝刺才能使用的技法。如果沒有衝刺，可能會因距離過近無法發揮威力，所以必須保持一定的距離。還有攻擊力比ドロップキック高，但兩者的命中率都不高。



ジェイルキック→→○

中距離最值得信賴的技法。即使遇到防禦對手也很難反擊。還有攻擊距離很長，並有強力的攻擊判定。

當回避對手的起身腳踢之後，能使用這種技法立刻出擊。



レッグラリアット軸移動中同時按×○



這是威力最強的打擊技，如果反制命中，可以奪取了成左右的體力。雖然是上段攻擊很難命中，但對手也不容易反擊，還有反制命中將可一舉重創對手。

アローストレート轉身中△



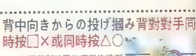
雖然是能在移動中使用的技法，但攻擊動作很大而且命中率並不高。唯一能夠命中的機會，是巧妙回避對手的起身腳踢之後再乘隙出擊。基本上這種技法在平常時幾乎不會使用。

氣合い溜め同時按□△×○



所有角色都能使用氣合い溜め。雖然使用的機會並不多，但集氣後能發揮アリキック或グランドスマッシュ的威力。

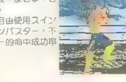
スイングDDT接近同時按□×



一般投擲技，按左拳＋左踢所使用的技法。

使用機率非常高，並具有強大威力。這回能夠簡單出擊，而且能配合其它的投擲技重創對手。

ブレンバスター接近同時按□×



與スイングDDT相同，都是屬於一般投擲技。按右拳＋右踢所使用的技法。

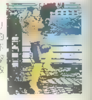
雖然玩家能自由使用スイングDDT與ブレンバスター，不過ブレンバスター的命中成功率較高。

アルゼンチンバックブリーカー接近對手左方同時按□×或同時按△○



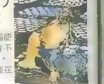
從對手左側輸入一般投擲技指令的技法。雖然威力比一般投擲技強，但使用難度較高，最好在對手起身時乘隙出擊。

ニークラッシャー接近對手右方同時按□×或同時按△○



與アルゼンチンバックブリーカー相反，是從右側方進行的投擲技。雖然使用方式大致不變，但ニークラッシャー的攻擊力較高，所以最好是使用這種攻擊技法。

ハーフボストンクラブ接近背後同時按□×



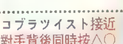
從對手背後按左拳＋左踢使用的投擲技。雖然使用機會不多，但敵人背對時需馬上使用。

由於攻擊力很強，所以能在關鍵時巧妙利用。

背中向きからの投げ摑み背對對手同時按□×或同時按△○

自己背對時所能使用的投擲技。雖然已有スイングDDT與ブレンバスター的投擲技，但抵消ブルータルサイクロン的第1發之後，可以使用ブルータルサイクロン或這種攻擊方式。

コブラツイスト接近對手背後同時按△○





也是從對手背後按右拳＋右踢的投擲技。雖然攻擊力與ハーフボストンクラブ相同，但コブラツイスト的利用價值較高。

ストレッチバスター接近背後←→同時按□△



從背後使用的指令投擲技。在單發投擲技中，具有能夠閃避ジャイアントスイング的威力。不過就技法特性而言，使用的時機很難掌握。

ツームストンパイルドライバー接近↙→△



在單發投擲技當中，具有強大攻擊力的技法。

雖然指令輸入難度較高，但成功時能一舉重創對手。

ジャイアントスイング接近→←↙↓↘→□



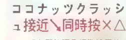
曾經是金最具破壞力的投擲技，但本作如果倒地回避，將會使損傷減半。基本上能從掌底連結ジャイアントスイング進行攻擊。

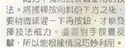
DDT接近↓↙↓↙同時按□△



指令難度相當高的DDT，雖然具有攻擊威力，但實際上使用機會並不多，大概只有格鬥高手才會使用。

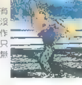
フランケンシュタイナー（投擲範圍內）↘同時按×○





一開始的時候已經針對此技進行介紹。不過這裡介紹的是可以作為投擲技。使出此技的時候如果是在投擲有效範圍內的話，就會自動展開投擲。相當具有威力，可以在掌底等技法之後使用。

フランケンシュタイナー（投擲範圍內，不進行防禦）↘同時按×○



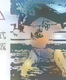
與可以進行投擲的該技沒有什麼不同。不過只限於在對手沒有進行防禦的時候使用。可以作為打擊技，攻擊力更強。此技只能視對手的行動來伺機使用，無法單獨使用。

フィギアフオーレッグロック接近↙同時按□△



這種卍字固的技法，威力比一般投擲技低，而且對手如按右踢＋左踢，會反而會遭到反卍字固。

マッスルバスター↓↙←同時按□△



金的新技。指令輸入方式較簡單，能夠回避上段攻擊或防禦對手的反擊技。

ジャンピングパワーボム對手蹲下中接近↓同時按□×或↓同時按△○



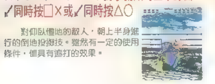
雖是新追加的蹲額投擲技，但在實戰中很難使用，玩家能以左拳→投擲、左拳→蹲下投擲或在攻擊之後進行攻擊。

ココナッツクラッシュ接近↘同時按×△



威力不強而且很難使用的技法。將搖桿按向斜前下方之後，要稍微延遲一下再按鈕，才能發揮技法威力。由於對手很難反擊，所以能根據情況巧妙利用。

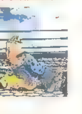




ストラングルホールド對手俯臥時上半身側↙同時按□×或↙同時按△○

對仰臥倒地的敵人，朝上半身進行的倒地投擲技。雖然有一定的使用條件，但具有追打的效果。

ジャイアントスクング對手俯臥時下半身側↙同時按□×



對仰臥倒地的敵人，朝下半身進行倒地投擲技。讓對手倒地之後能夠防禦起身攻擊。還有在ドラゴンスクリューー之後，也能立刻使用這種技法出擊。

ゴールテンヘッドバット對手俯臥時下半身側↙同時按△○



雖然條件與ジャイアントスイング相同，但要按右拳＋右踢才能發揮威力。由於ジャイアントスイング的損傷會減半，所以最好是選擇這種技法進行攻擊。

フイギアフオーレッグロック對手俯臥時下半身側↙同時按△○

指令與ジャイアントスイング大致相同，但フィギアフオーレッグロック要一直按住搖桿的斜下方，再按右拳＋右踢出擊。由於威力與ゴールデンヘッドバット相同，所以能根據情形巧妙利用。

逆鷹羽絞對手俯臥時上半身側↙同時按□×或↙同時按△○



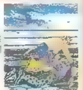
對俯臥倒地的敵人上半身，進行倒地投擲所使用的技法。當對手翻滾時，除了帶武龍之外，最好不要使用，不過如果狀況許可也嘗試試看。

ハーフボストンクラブ對手俯臥時上半身側↙同時按□×或↙同時按△○



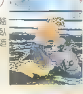
對俯臥倒地的對手下半身所使用的倒地投擲技，從ジャガードライバー使用投擲技之後，對手會俯臥倒地。這時要注意起身攻擊乘隙使用這種技法。

キャメルクラッチ對手俯臥時左側↙同時按□×或↙同時按△○



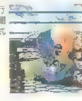
從俯臥倒地的敵人在側面，進行倒地投擲的技法。雖使用難度較高，但順利發揮威力將會覺得很過癮。

轉がす對手俯臥時側面↙同時按□×或↙同時按△○



如從仰臥倒地的對手側面輸入倒地投擲指令，就會成為俯臥翻。由於只是翻滾，所以不會造成損傷。

弓矢固對手俯臥時右側↙同時按□×或↙同時按△○



從俯臥倒地的敵人右側進行倒地投擲的技法。這是倒地投擲技中具有最強的攻擊威力的招式，要在對戰時巧妙利用。

下段さばき↙（或↓）同時按□○或↙（或↓）同時按×△

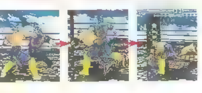
避開對手下段攻擊的技法，使用後能發動↗踢的上昇高踢，展開空中連續技。如果預測對手會使用下段攻擊，能立刻採取這種技法。

ロープ投げ接近←同時按□△

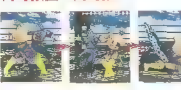


本作能使用繩索投擲技，而自這種技法還發展出4種攻擊手段。雖然有各自對應的指令，但只有「投げ飛ばし」與「叩きつけ」能造成些微的損傷。似乎有不錯的效果，不過想要背後投擲可能有困難。

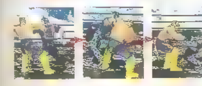
ロープ投げ～投げ飛ばし接近←同時按□△同時按△○



ロープ投げ～叩キつけ接近←同時按□△同時按×○



ロープ投げ～引キ戻し接近←同時按□△同時按□×



ロープ投げ～後方取り接近←同時按□△（兩次）





回轉アキレス腱固配合對手攻擊←同時按□×或←同時按△○



雖然指令與ドラゴンスクリュー相同，但這種技法除了對手使用右踢的下段攻擊之外，都能夠確實發揮威力。基本上回轉アキレス腱固能使對手在心理上造成極大損傷。

ドラゴンスクリュー配合對手攻擊←同時按□×或←△○



對手使用ＰＫ下段攻擊以外的技法時，纔能使用ドラゴンスクリュー。

這種技法命中時，對手的倒地時間會較長，還有這時會成為仰臥狀態，所以能輕易使用倒地投擲技。

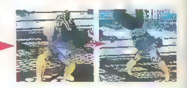
ジャガードライバー接近↓↘→□

雖然ジャイアントスイング常會失敗，但依照指令輸入方式，能夠成為技擲連續技。
首先是アーチロックフェイスバスター，這種技法的指令非常簡單。如果在ジャガードライバー中按右拳＋左拳，能夠順利發揮威力。另一種的ボストンクラブ指令較複雜，而且要快速輸入指令才能有效出擊。

基本上アーチロックフェイスバスター的指令較簡單而且攻擊力很高，所以最好是使用這種技法。



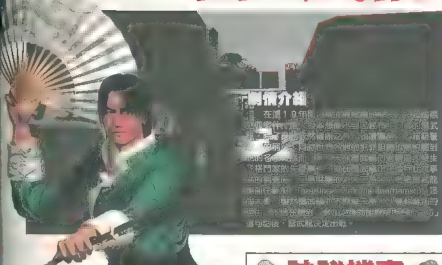
アーチロックフェイスバスタージャガードライバー同時按□△



ボスドンクラブジャガードライバー中等１０格同時按□△、×○、同時按□△



雷 武龍



神秘檔案

國籍：中國
格鬥類別：五形拳為主的各種拳法
年齡：45歲
身高：175cm、體重：65kg、血型：A型
職業：警官
興趣：看電影、午睡
喜歡的事物：ＳＯＮＹ商品（也曾參與CM的演出）
討厭的事物：犯罪、壞人






雷武龍

必殺技

龍五形拳所衍生出來的技法之一。內容是從龍聲移到「架勢」時的變化。雖然這裏所謂的龍聲，指的是龍聲中段腳，不過這卻是個可以連續進行5次龍聲中段腳攻擊的技法。

另外，本技在每一次的攻擊中，都會對應一個不同的「架勢」。

使用本技須注意的是，想要從龍聲移到「架勢」時，必須在技使出後將搖桿往上或往下輸入。從第1發到第5發之中段腳的對應分別是，第1發為「蛇の構元」、第2發為「龍の構元」、第3發為「豹の構元」、第4發為「虎の構元」、第5發為「鶴の構元」。由於實戰中使用龍聲的機會很多，因此積極地將它移行到不同的「架勢」，相信應可以有效地擾亂對手。

龍聲第1擊～蛇之架勢

→☆□↑或↓



龍聲第2擊～龍の構元

→☆□△↑或↓



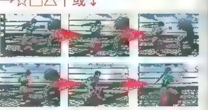
龍聲第3擊～豹之架勢

→☆□△□↑或↓



龍聲第4擊～虎の構元

→☆□△↑或↓



龍聲中段腳～鶴之架勢

→☆□△□△○↑或↓



在前面曾介紹過，即便是在技的途中也能進行「架勢」的轉移。因此，這裏特別舉出從後掃燕舞轉為「蛇の構元」時的情形供大家參考。

操作的方法如下，在後掃燕舞進行下段回旋踢的時候，只要將搖桿往上或下倒，如此就可從當時的狀態轉移為「蛇の構元」。此種轉法因為當下段回旋踢擊中的時候，就能在有利的狀態下進行架勢的轉移，因此非常值得一用。

後掃燕舞第1擊～蛇の構元

↙○↑或↓



背身後掃燕舞第1擊～蛇の構元

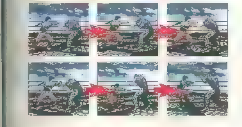
被對↓（或↓）○↑或↓



由「[illegible]の構元」所使出的蛇武這項技法，可以再轉回成原來的蛇の構元。操作的方法如下，在蛇武使出後將搖桿往前倒即可。雖然蛇武是個會擊出6發拳攻擊的技法，不過利用此法便可以在中途改變成蛇の構元。

蛇武～蛇の構元

□□□□□□



由「蛇の構元」所使出的蛇突連擊這項技法，可以轉移成「龍の構元」或是「豹の構元」。至於轉移的方法，如果在蛇突連擊的第1擊或第2擊完成之後，只要將搖桿往前按住不放，如此就會轉移為「龍の構元」，否則於第3擊到最後在技使出之後，將搖桿往前按住倒的話，就會轉移為「豹の構元」。

蛇突連擊第1擊～龍の構元

△→



蛇突連擊第2擊～龍の構元

△△→



蛇突連擊第2擊～豹の構元

△△△→



先前曾為大家介紹過龍聲中段腳的架勢轉移。現在，在此要為大家介紹的是雷光中段腳的架勢轉移。雷光中段腳的架勢轉移，只有在使出背後中段踢後，可以轉移成「[illegible]の構元」這一種情形。

雷光中段腳～鶴の構元

→○△□△○↑或↓

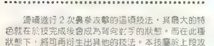




正如本技的技名所示，這是一個用頭進行攻擊的技。此技的最大特點就在於，可以藉由頭部進行衝刺的力道，一邊抵消掉對手的拳頭等普通攻擊，一邊繼續向對手展開攻擊。

石頭　←同時按□△





連續進行 2 次裏拳攻擊的這項技法，其最大的特色就在於技完成後會成為背向對手的狀態。而在此種狀態下，將可再衍生出其他的技法。本技屬於上段攻擊。

轉身連砲　同時按□△、□



這是在裏拳使出後，立刻再接替上一記上勾拳的技法。雖然這不是一個連續技，不過如果第 1 擊的裏拳能夠擊中對手並使其蹲下的話，那麼第 2 擊上勾拳的擊中率就會提昇。

轉身崩墜　同時按□△、□



可稱之為雷武龍主力技法之一的本技，除了最後的踢擊外，只要第 1 擊能夠擊中對手，那麼以下的攻擊就能全部命中對手。除此之外，本技還可做延遲（延後輸入）的動作。另外，還有一點和前作不同的是，即使下段腳順利擊中對手，只要對方不反擊，那麼就不會倒下去。

如前面所介紹的，在龍聲技法下可以直接轉移成五形拳的架勢。因此，龍聲技法可以在連續技中，利用的延遲的效果來混淆對手。

龍聲中段腳　→☆□△□△○



龍聲下段腳　→☆□△□△×



這是個相當特殊的技。如果對手不是成為站立防禦姿態的話，那麼便無法發揮效用。然而，一旦此技發揮作用，那麼它就會強制性地讓對手進入防禦狀態。如果在強制防禦的期間對手想要發動攻擊的話，那麼就會遭到技的攻擊。

即使這時所擊出的技全部被對手給防禦住，由於使出結束後自方會成為面向敵人背後的狀態，因此接下來也能做有利的展開。

綜爪牙　→☆△□△□





繼承技的這項技法，由於第 1 擊之踢擊會以類似迴旋踢的軌道踢出，因此極易躲開對手的上段攻擊。另外，此技若在躲開對手上段攻擊的狀態下擊中對手的話，那麼就一定會開始展開反擊。

在雷光中段腳之最後一招中段腳使出後，若將搖桿往上或下倒，如此就能轉移到五形拳中的「鶴の構元」。雖然本招比龍聲還要不易使用，不過若將它納入其他的連續技之中的話，那麼本技還是很值得一用的。

雷光中段腳　→○△□△○

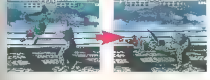


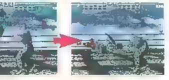
雷光下段腳　→○△□△×



新技燕尾落，是一種一邊倒下一邊將技擊出的技法。當然，在技使出後，角色會成為躺下的狀態。中段判定的這項技法，可於對手起身時配合下段踢一起使用。

燕尾落　↖或↗△





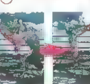
這是一個若不和對手保持一些距離就無法使用的技。因此對戰時，可在使出如石頭等擊中對手後會拉開距離的招後，接著再使出這項技法以組成連續技。

雷光跳腳　→→→×

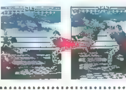


一邊跳躍一邊施以踢擊的這項技法，其實是繼承技之一種。本技的特徵就在於將技使出的途中，若將搖桿往上倒的話，那麼最多就可使出 3 次的旋風連腳。反之，若將搖桿往下倒的話，那麼就會突然成為「睡姿」的姿勢。另外，旋風連腳的種類有 2 種。

旋風連腳　×○



旋風連腳　→×○



先使出大幅度的回旋踢，然後再度進行踢擊的技。其中，搖震擊是踢擊之後接著使出中段踢的技，而虎蹲山則是踢擊之後接著使出下段踢的技。由於此技至發動攻擊時的時間很長，因此用到的機會不多。

搖震擊　→☆×○

虎蹲山　→☆×↓○



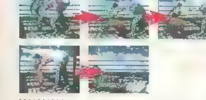


雷武龍的狼牙技法，在本作中也做了些變更。在前作中，開始的踢擊為中段踢擊，而這一次則改為了上段攻擊。另外，雖然第1擊打中對手之後，接下來的攻擊將會自動地連續進行，不過只要對手不還擊，那麼便無法給予對手連續的傷害。雖然狼牙的威力被減弱了，不過玩家還是可以積極地去使用它。

狼牙搖震擊　→☆○□△×○



狼牙虎蹲山　→☆○□△×↓○



雖然這是一個能在中段距離下發揮威力的技法，不過攻擊發生的時間則顯得有些過長。此技使出後會成為「睡姿」的狀態，而由此姿勢往上仰時，可順勢使出後掃燕舞等技法。

弧流腿　○×



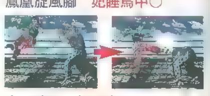
過去曾是繼承技的這項技法，還是首次以「架勢」的形式出現。在此狀態下，可以使出的技有2種。一種是破壞力超強而且防禦不能的「鳳凰旋風腳」，另一種則是配合架勢所使出的「鷹爪連腳」。

妃睡鳥　←同時按□○

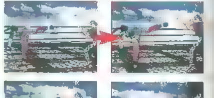


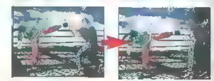
雖然這是一種下段攻擊技，不過很值得拿來當作對手倒下時，用來進行追打攻擊的技法。另外，雖然前作中出現過的，後掃燕舞→足尖踢→卷暫連腳之組合技也値得一用，不過在足尖踢之後，若對手利用受身使身體恢復正常狀態的話，那麼接著的卷暫連腳便無法繼續展開攻擊。

鳳凰旋風腳　妃睡鳥中○



鷹爪連腳　妃睡鳥中××××





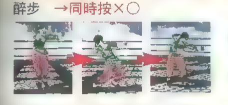
卷暫連腳　○○××





雷武龍所習得的新技。此技使出的瞬間，若對手正好使出拳系的技法的話，那麼就能利用喝醉般的動作來撥開對手的攻擊。在撥開對手的攻擊之後，接著便能進行反擊。

醉步　→同時按×○



另一個由醉步所衍生出來的技法，就是這裏所介紹的醉步腿。和醉虛擊相同，在醉步狀態下，將可從任一方向展開攻擊。進行下段攻擊時，它可和醉虛擊擇一使用。

醉步腿　醉步中×○



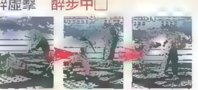
從上段移往下段的踢擊技。此技的第1擊若是在反擊時使出的話，那麼就能連續地擊中對手。由於當第2擊結束時會成為背向狀態，因此從這裏將可展開連續的攻擊。

虛環腳　××



在醉步的狀態下，按下LP鈕的話就能做出突刺的一擊，而這就是醉虛擊。從進入醉步動作到醉虛擊結束這段期間，只要按下LP鈕就能從任何地方做出拳攻擊。

醉虛擊　醉步中□



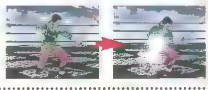
這是一種可以在正常站姿下做出下段攻擊的技。當此技的回旋踢擊中對手後，接下來的攻擊也會連續擊中對手。另外，此技也能藉由搖桿的往上或往下倒，而轉移至五形拳的架勢。

後掃燕舞　↙○○



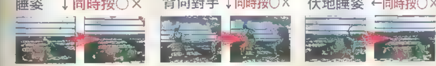
藉由集氣，可以使打擊技變成反擊技。雖然雷武龍的反擊技相當多樣，不過最主要的技法還是狼牙或是虛環腳。集氣時，須不留給對手攻擊的機會。

集氣　同時按○×□△



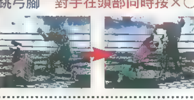
雷武龍的一大特徵，就在於他可以做出自行倒下或是背向對手的動作。這些動作在對戰中將會處於相當有利的地位。例如，睡姿這項技法除了可避開對手的上、中段攻擊外，在睡姿狀態下所使出的技，也將無條件地擊中對手。同樣地，背向對手也能一邊躲開對手的攻擊，一邊向對手展開攻擊。在睡姿狀態下，由於可從中段和下段做選擇，因此巧地加以使用的話，相信就能處於較有利的地位。

睡姿　↓同時按○×　背向對手　↓同時按○×　伏地睡姿　←同時按○×



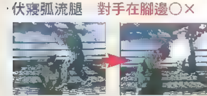
和跳起相反，此技是在仰望睡姿狀態且■■在對手那一側的時候才能使出。在完成特殊動作「睡姿」之後，若能順地擊中對手的話，那麼就能展開連續的攻擊。

跳弓腳　對手在頭部同時按×○



雖然本技和弧流腳很像，不過在姿勢上要比弧流腿還要低一些。由於此技使出後，可以再度使用相同的技，因此玩家可以無限制地反覆使用。

伏寢弧流腿　對手在腳邊○×



在仰望睡姿狀態下所使出的這項技法，可以在跳起時給予對手傷害。不過，須注意的是，本技只有腳的部份面向對手時才能使用。

跳起　對手在腳邊同時按○×



這是在伏寢狀態下所使出的下段滑鏟技。本技是配合新加入之特殊動作伏寢而產生的技法。對■中，可利用此技來消減對手的體力。

伏寢滑　對手在頭部○×



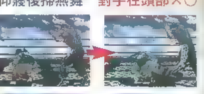
此技在使出後，會成為仰望的狀態。而在仰望的狀態下，又可生出許多不同的攻擊招式，因此玩家可考慮將它和其他的技組成連續技。

伏寢掃腿　對手在腳邊×○



在睡姿狀態下，跳弓腳和仰寢後掃燕舞的2擇攻擊，可以說是最值得玩家拿來使用的技法。仰寢後掃燕舞除了可在睡姿狀態下使出外，在翻轉的動作中■樣也能使出。另外，本技也可藉由搖桿的往上或往下倒，來改變為五形拳的架勢。

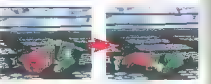
仰寢後掃燕舞　對手在頭部×○





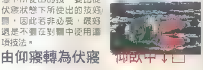
由於從仰寢狀態下所使出的技，要比從伏寢狀態下所使出的技好用，因此這項由伏寢轉為仰寢的技法，最好能事先加以學得。

由伏寢轉為仰寢　伏臥中□



如前所述，從仰寢狀態下所使出的技，要比從伏寢狀態下所使出的技好用，因此若非必要，最好還是不要在對戰中使用這項技法。

由仰寢轉為伏寢　仰臥中↓□



下段攻擊■背身下掃打一旦擊中對手的話，那麼最多■可向對手展開5次的攻擊。此技亦可在進行第4擊攻擊時，將攻擊轉為背身腿。

背身下掃打　背對↓□





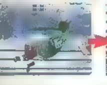
中段攻擊的背身腿，可以和下段攻擊的背身下掃打組合成2擇攻擊來使用。不過，由於上述技法的威力都不大，因此最好不要多用。

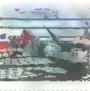
背身腿　背對○



能在背身狀態下使出燕尾落的這項技法，基本和一般的燕尾落技並無差別。不過，由於是在背身狀態，因此技的發動時間會比較短。

背身燕尾落　背對↖或↗△





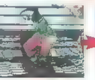
在背身狀態下做出一記裏拳攻擊，然後又再回到背身狀態的技法。由於這是上段攻擊技，因此用到的機會不多。

背身打　背對□



遇到此技攻擊的對手，身體■會浮起。因此將此攻擊配合背身下掃打來使用的話，相信將可發揮連續技的作用。至於空中的組合攻擊，■可利用LP的龍擊中段腳來組成。

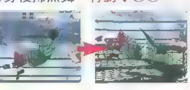
背身崩■　背對△





在背身狀態下使出後掃燕舞的技法。關於後掃燕舞的部分也許在此不必再多加介紹，不過能轉移至五形拳架勢這一點玩家最少要記來。

背身後掃燕舞　背對↓○○



這是一邊做著背翻動作，一邊用腳進行攻擊的技。此技最多可連續3次相同的動作。另外，雖然此技是中段判定的攻擊，不過對於倒下的敵人一樣有效。

背刃落　背對同時按×○、×○、×○



此技只要第1擊能擊中對手，那麼直到第3擊為止的攻擊，都一定會直接命中對手。由於本技也可以由龍の構元或是豹の構元使出，所以很值得一用。

蛇突連擊　蛇の構え中△△△



打出6發快速連續的連環技法，若在攻擊結束之前，將搖桿往前按住不放的話，就能再度轉回為蛇の構元。本技最好能配合其他的技來使用。

蛇武　蛇の構え中□□□□□□



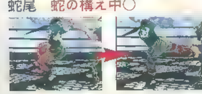
卷暫連腳的最後一個單發踢擊，就是這裏所介紹的卷暫腳。基本上，如果由蛇の構元直接使出這項技法的話，相信很對手將很難防禦。

巻暫腳　蛇の構え中×



下段攻擊的這項技法，其最大的特徵就在於，即使技結束了仍可保留原有的蛇の構元。因此，對[illegible]可一邊利用此技牽制對手，一邊再以蛇突連擊等技攻擊對手。

蛇尾　蛇の構え中○



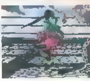
在一般狀態下，被此技擊中的對手會被彈至旁邊。不過，若是在反擊狀態下，那麼對手會飄浮在空中。當對手浮在空中後，接下來就可展開空中的連擊。

龍砲　龍の構え中△



本技的攻擊動作，和虛空腳的第1次攻擊很像。不過，虛空腳是2次攻擊的技，而本技則只能進行單發的攻擊。本技屬於上段攻擊。

龍尾　龍の構え中×





在龍の構元下，將雙手往前擊出的這項技法，可以搭配龍砲當作2擇攻擊使用。如此在對戰中相信應該會有比較有利的展開。

龍牙　龍の構え中同時按□△



這是個從龍の構元進行到狼牙攻擊這個階段的技法。雖然在前面已經強調過狼牙是雷武龍的主要攻擊武器，不過能從龍の構元使出則讓人覺得有點不可思議。本技若巧妙地加以使用的話，相信會成為很強的連續技。

龍牙連擊　龍の構え中○□△×







由龍の構元進行到狼牙搖震擊或是狼牙虎蹲山的這2項技法，基本上並沒有什麼地方需要加以補充說明。不過，狼牙之所以強，就是因為它可以在第2擊的時候，停止原來的動作然後和其他的技組成連續攻擊。所以，將狼牙擺在最後才使出的上述2項技法，勢必可向對手展開很強烈的連續攻擊。

龍の構元～狼牙搖震擊
龍の構え中○□△×○



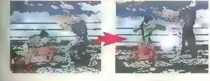
龍の構元～狼牙虎蹲山
龍の構え中○□△×↓○





此技在擊中時，對手將會便浮在空中。因此，在這之後將有機會展開一連串的空中連續攻擊。中段判定的這項技法，並不易遭到對手的上段攻擊。

豹手　豹の構え中△



由豹の構元所使出的這個下段攻擊技，雖然擊中對手的機會很大，不過對手卻不會因此而倒下。另外，本技在結束攻擊時，如果將搖桿往後倒的話就能轉移到[illegible]技。

豹掃腿　豹の構え中×



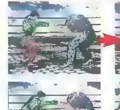
連續進行2次攻擊的這項下段攻擊技，除了攻擊範圍廣之外，由於攻擊的姿勢也很低，因此可以一邊避開對手的攻擊，一邊向對手展開攻擊。

豹雙爪　豹の構え中□△



由於雷光中段腳的第1擊踢擊可以避開對手的攻擊，因此當對手攻擊過來時，玩家可利用豹の構元的快速反應，然後順勢使出雷光中段腳。

豹の構元～雷光中段腳
豹の構え中○△□△○







基本上，豹の構元～雷光下段腳的內容和豹の構元～雷光中段腳的內容差不多。因此當對手的體力所剩不多時，可以雷光中段腳或是雷光下段腳的２擇攻擊。

豹の構元～雷光下段腳
豹の構え中○△□△×



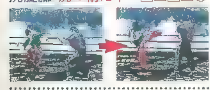
被此技擊中的對手，身體會如彈起一般浮起，因此玩家有機會藉此向對手展開空中連續攻擊。另外，本技也可搭配虎旋腳做２擇攻擊。

西虎爪　虎の構え中×



有如上段回旋踢腳的這項技法，如果是在虎の構元後立即使出，那麼就能一邊躲開對手的攻擊，一邊向對手展開攻擊。此技的攻擊威力不小。

虎旋腳　虎の構え中×□△□△○



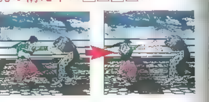
雖然東虎爪的動作和西虎爪差不多，不過因為東虎爪即使擊中對手也無法讓對手倒下，因此使用時最好還是選擇西虎爪比較好。

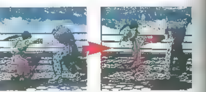
東虎爪　虎の構え中□



與其他架勢使出龍聲中段腳不同的是，虎の構元是由虎旋腳開始展開攻擊。另外，如果玩家能以龍聲技法開始攻擊的話，還會因為可以利用搖桿的上下移動來轉移至五形拳的架勢。因此在進行到龍聲第４擊的時候可變換為虎の構元，然後再由此展開虎旋腳～龍聲，龍聲～虎旋腳的反覆攻擊。

虎旋腳～龍聲中段腳
虎の構え中×□△□△×

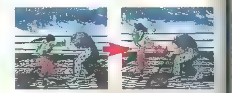




雖然東虎爪的動作和西虎爪差不多，不過因為東虎爪即使擊中對手也無法讓對手倒下，因此使用時最好還是選擇西虎爪比較好。

虎旋腳～龍聲下段腳
虎の構え中×□△□△○





從虎の構元下所使出的下段回旋踢就是此技。由於被此技擊中的對手一定會倒下，因此在這之後，便可順勢利用足尖踢→卷腿連腳的連續攻擊，繼續予對手進一步的傷害。

虎掃腿　虎の構え中○



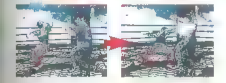
被此突擊技擊中的對手，身形將會向後退。若攻擊被對手給防禦住，則因為會呈現背向對手的狀態，所以在這之後也能展開背身後踢燕舞或是背身下掃打的組合。

鶴突　鶴の構え中□



屬於單發技的這項技法，若攻擊被對手給防禦住的話，那麼就會出現自己背向對手的狀態。反之，若能順利擊中對手的話，那麼自己和對手都會呈現背向對方的狀態。

鶴扇　鶴の構え中△



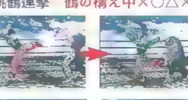
速度很快的這項下段攻擊，雖然威力並不大，不過攻擊的範圍卻相當地廣，而且被擊中的對手也會倒下，因此這是一個相當值得使用的技法。

鶴爪　鶴の構え中○



可連續進行４次攻擊的這項技法，其攻擊的判定依次為中、下、中、中，而且只要第１擊的踢擊打中對手，那麼直到第３擊為止都能確實地命中對手。雖然第４擊並不一定會擊中對手，不過只要擊中的話，那麼對手就會被打飛到空中。在這之後，當然就能進行空中的連續攻擊。

跳鶴連擊　鶴の構え中×○△×





以通常投擲的ＬＰ＋ＬＫ技，一邊站到對手身上，一邊利用雙腳之力將對手踢飛出去的技法。此技的最大特徵，還是可以在對手向後退之際，趁機進行追打攻擊。

飛空腳　接近同時按□×



利用ＲＰ＋ＲＫ所使出的普通投擲技。雖然此技的威力和飛空腳差不多，不過由於飛空腳比較容易被對手躲過，因此對戰時建議還是使用衿絞比較好。

衿絞　接近同時按○△

雖然在背向狀態下，只要輸入投擲的指令就可使出此技。不過由於雷武龍的背身攻擊技很多，因此在背向對手的狀態下，可以採用投擲或是背身的2擊攻擊。

背向投擲抓取

背對同時按×□或△○



雖然這是一個非常容易使用的投擲技法，不過由於威力並不大，因此最好還是改用其他的投擲技會比較好。當然，必要時也還是可以拿來使用。

擲倒　接近→→同時按□△



閃避到對手的右側面時，只要輸入LP+LK或是RP+RK的投擲指令，就能使出這項技法。由於此技的威力不小，因此當有機會立於對手的側面時，一定要試著拿來使用看看。

閃光亂舞腳

在對手右側同時按□×或○△

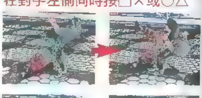


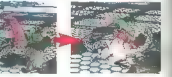


和閃光亂舞腳正好相反，這是一個閃避到對手的左側面，然後輸入LP+LK或是RP+RK投擲指令，就能使出的技法。威力上，此技也和閃光亂舞腳差不多。

回身倒

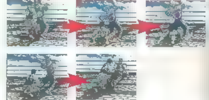
在對手左側同時按□×或○△





這是一個能從背後給予對手很大傷害的投擲技。不過，由於雷武龍並沒有面向對手背後的攻擊技，因此只能在對手攻擊落空後，或是巧妙地閃避對手後才能使出此技。

押倒 從背後接近同時按□×或○△



這是雷武龍的新技。由於此技的指令輸入判定非常的微妙，因此使用上也許會感到有些不便也不一定。不過，熟練之後，此技還是值得一用的。

倒落肘　↗同時按□△



此技可以由丘形拳之龍の構え使出。在此技的擺動動作中，如果按下LP+RP鈕的話，就能一邊回復體力，一邊進行動作的轉移。

瓶醉

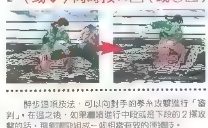
龍の構え中或蛇の構え中同時按□×



鐵拳3所新加入的技。當對手準備使用下段攻擊時，若利用下段審判來加以還擊，那麼在順利擊中對手後，接下來便可展開一連串的空中攻擊。

下段審判

↙（或↓）同時按×□（或○△）





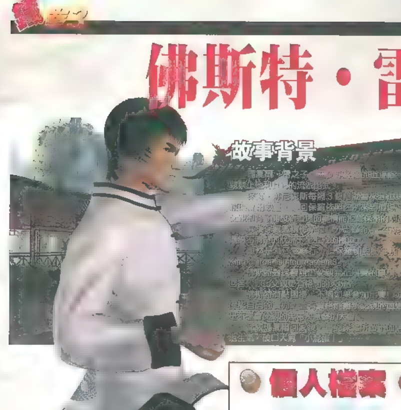
醉步這項技法，可以向對手的拳系攻擊進行「審判」。在這之後，如果繼續進行中段或是下段的2擊攻擊的話，那麼就能組成一個相當有效的連續技。

醉步　→同時按×○





佛斯特・雷



故事背景

[illegible]
King of Iron Fist Tournament3
[illegible]
[illegible]破口大罵「小混蛋！」……

個人檔案

國　　籍：美國
格鬥類別：東方武術
年　　齡：25歲
身　　高：177cm
體　　重：66kg
血　　型：B型
職　　業：瑪夏爾道場第2代師父（預定）
興　　趣：購物
喜歡的事物：信用卡（除了保羅參加大會的資金之外，還要附加油錢）
討厭的事物：2人騎機車（保羅開車很可怕）

佛斯特・雷　必殺技

ワンツーパンチ□△

能以最快速度發揮威力的拳擊，在技法性質上雖是搗拳與直拳的上段判定技，不過可以有效制止對手的動作。

還有若將雷的ワンツーパンチ配合ドラゴンナックルコンボ，就能成為強力的連續技。

ドラゴンバックブロー□或△

在背對敵人的狀態，按LP或RP鈕所使用的裏拳。

基本上使用裏拳時，自己並不是面向後方，所以很難掌握使用時機，不過這種技法一旦命中時，則會成為背對的狀態。

左連拳□□□□

從鐵拳1就有的左連拳，性質上幾乎沒有改變，會連續使用5次上段判定的拳擊。如果完全命中能使對手倒下，但最多只能連續命中兩次。這種技法的優點，是能配合ドラゴンナックルコンボ成為連續技。

ドラゴンナックルコンボ△△



ドラゴンナックルコンボ是雷的主要技法，依照是否有輸入搖桿，共有兩種攻擊類型。輸入搖桿的ドラゴンナックルコンボ，共有上、中、上的3段攻擊，不過第1段即使順利攻擊，第3擊也能以蹲下等方式閃避；另外，沒有使用搖桿的ナックルコンボ，只能進行上、上段兩次攻擊，但因為是屬於連續攻擊，所以完全命中時能使對手倒下。

ドラゴンナックルコンボ→△△△

ドラゴンラッシュ←△×○

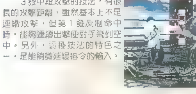




中、下、中段的強力攻擊技，雖然很難連續出擊，但也不容易出現破綻。

基本上第2發反制攻擊命中時，最後的技法能使對手飛到空中，不過最好不要抱太大的期望。

ドラゴンストーム←□△□



3發中段攻擊的技法，有很長的攻擊距離，雖然基本上不是連續攻擊，但第1發反制命中時，能夠連續出擊使對手飛到空中。另外，這種技法的特色之一，是能稍微延緩指令的輸入。

目突き□

集氣後所使用的技法，基本上集氣時的行動將會成為無防備狀態，這個面對攻擊而來的敵人，目突き會成為スラストロー。



從集氣到使用技法會成為欺敵的行動，這時從目突き到スラストロー也是會變成虛攻態勢。還有攻擊判定是從上段的目突き，到下段的スラストロー。由於是欺敵技，所以攻擊力不高無法使對手倒下，但這種技法能造成精神上的創傷。

スラストロー□×

寸勁△□

除了無法防禦的技法之外，寸勁是威力最強的單發技。雖然攻擊的速度較慢，但對手卻很難掌握攻擊動作。

此技有各種使用方式，不過當對手起身時，能夠有效發揮威力，還有命中後對手會翻滾，這時就能繼續追擊。

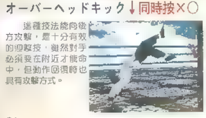
ドラゴンファング↙同時按□△（按↑↑取消）

雷的必殺絕招也是無法防禦的技法，不僅有超強的攻擊力，如果命中要害能將對手一舉擊倒。

還有想要取消技法時，只要按2次搖桿的上方就可順利解除。

オーバーヘッドキック↓同時按×○

這種技法能向後方攻擊，是十分有效的迎擊技，雖然對手必須要在附近才能命中，但動作回復時也具有攻擊方式。



エルボードラゴンウィップ↙△○

使用オーバーヘッドキック之前，加入肘打的技法，肘打有面向後方的性質，然後再使用オーバーヘッド，也就是我方會朝對手進行攻擊。如果遇到防禦會成為背後攻擊，但攻擊後只要按搖桿的下方，就能順利將對手擊倒。

サマーソルトキック（大跳躍類型）↓↑（或↖或↗）○

小跳躍的サマーソルトキック能在站立狀態使用，而大跳躍サマーソルトキック只能從蹲下狀態才會發揮威力。由於基本的指令輸入方式完全相同，所以難度應該不高。



在施展小跳躍サマーソルトキック時，若立刻按ＬＫ，就能夠成為ダブルサマー，但大跳躍サマーソルトキック則不行。

雖然大跳躍サマーソルトキック的攻擊力較強，不過僵硬時間很長，而且容易出現破綻。

サマーソルトキック（小跳躍類型）↑（或↖或↗）○



サマーソルトドロップ↓↑（或↖或↗）同時按×○

サマーソルトドロップ只會在摔擲的部份才具有攻擊判定，這時會像大サマーソルトキック一般飛向空中然後再落下，並利用這個部份進行攻擊。當著地後角色會成為倒下狀態，所以與サマーソルトキック的最大差異，並不是在上昇中進行攻擊。

サマーソルトフェイク↓↑（或↖或↗）☆○

在蹲下狀態輸入搖桿的上方，就能使用像サマーソルトキック一樣的小跳躍，而這是サマーフェイク的部份。這個行動還沒有攻擊判定，但其後只要按ＲＫ，就可向上踢擊。基本上這是十分有效的欺敵技，如果命中並使對手飛起，能再進行空中連續技。

クイックサマーソルトキック同時按×○

クイックサマーソルトキック是ダブルサマー的第1發，雖然性質、判定與小サマーソルトキック相同，僅有不同的指令輸入方式，其後如果再按ＬＫ，就能使出ダブルサマー。

ダブルサマーソルトキック同時按×○、○或↑○○

在クイックサマー之後輸入指令，就會成為ダブルサマー，如果第1發命中使對手飛向空中，第2發將可順利命中。

雖然有2種指令的輸入方式，但技法本身的性質並不會改變。

シットストレートレフトサマー↓（或↓）△×

蹲下攻擊所使用的サマー，雖然不是連續技，但反制命中時能連結サマーソルトキック成為強力技法。第1發與一般的蹲下拳擊相同，可能會遭到站立或蹲下防禦，不過能在對手企圖反制時再根據情況靈活利用。

シットスピンキックサマー×○

只有蹲下狀態才能使用的掃踢，能夠連結サマーソルトキック出擊。雖然是下、中段的攻擊判定，但對手防禦後一定會反擊。

由於優點是下段攻擊的足技，所以能在反制命中時連結サマーソルトキック出擊。

ドラゴンローレフトサマー↓○×

這也是能夠連結サマーソルトキック的攻擊技法，從站立狀態使用低踢，其後如果反制命中，能立刻使用サマーソルトキック繼續追擊。這種技法可以快速出擊，並能制止對手的攻勢。此技的動作與ローキックレフトサマー大致相同，但在性質上則……。

ローキックレフトサマー○×

在動作與性質上與ドラゴンローレフトサマー幾乎完全相同，而且技法判定也是從下段低踢到中段的サマーソルトキック。由於能在反擊命中之後成為連續技，所以與ドラゴンローレフトサマー的差異，大概也只有技法名稱而已……!?

ドラゴンサマー○↑×

當上段技的右高踢使用サマーソルトキック，攻擊判定是上、中段，如果以高踢反擊命中使對手飛向空中，能夠再用サマーソルトキック繼續追擊。

這種技法最好不要常用，即使第1發遇到防禦，在使用第2發時也不容易出現破綻。

ハイキックライトサマー×○

在サマー的連續技當中，最值得信賴的技法，第1發的高踢命中後，能在一定的條件下連結サマー。由於第1發能快速攻擊，所以能成為反制連擊技，如果サマー順利命中，對手將會飛到空中，並可展開空中連續技。

ジャンプサイドキックライトサマー↑（或↖或↗）×○



從腳尖踢進行サマー的技法，在技法判定上十分特殊，是中段連結中段的攻擊。如果順利反制命中，能夠立刻使用サマー。雖然腳尖踢能夠快速攻擊，但不見得能發揮サマー的威力。

レフロントキッリレトサマー×○

在跳躍著地後能夠馬上使用サマーソルト，在攻擊判定方面第1發是上段，而第2發是中段。雖然跳躍側踢的攻擊速度很慢，不過第1發命中後可使對手倒下，然後再發動サマーソルト的威力，基本上這種技法是十分有效的欺敵技……。



サイドキックライトサマー×○

平常時幾乎不會使用的側踢，也能連結サマーソルトキック。

如果第１發的腳踢命中時對手將會倒下，這時サマーソルトキック將無法命中，所以要利用腳踢誘導對手，然後再以サマーソルトキック進行攻擊。

ステップインミドルキック↘×

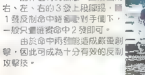
中段腳踢，除了威力很強之外，因為會向前方移動，所以有很長的攻擊距離。

這種技法能在中間距離內，有效地發揮威力。

スピンキックコンボ○×○

前作也有的技法，連續使用右、左、右的３發上段腳踢，第１發反制命中時會讓對手倒下，一般只要確實命中２發即可。

由於命中兩發能造成嚴重創擊，因此可成為十分有效的反制攻擊技。



ドラゴンロー×

從下段技ドラゴンロー連結三連ハイキック的攻擊方式，而且最後能再使用フェイントミドルキック。

在技法判定上會從下段進行３發上段攻擊，然後再成為中段的攻擊判定。

雖然技法共有４種，但能從腳踢立刻使用三連ハイキック，接著發動フェイントミドルキック的威力。

基本上如果可能的話，與其使用３發上段攻擊，還不如儘早變換成中段攻擊。

三連ハイキック×××

ドラゴンスラッシュ→→→×

在中間距離輸入指令，就能使用ドラゴンスラッシュ，由於是攻擊力很強並具有中段判定的飛踢，一旦命中後能使對手倒下。這種技法的優點是遇到防禦時，也能破壞對手的攻擊態勢，還有對手倒下後，可以再使用起身攻擊。

ダブルドラゴン同時按×○

這是唯一從軸移動所使用的固有技，技法判定是中、上段，如果第１發順利命中，能連續使用第２發出擊。雖然攻擊速度極快，不過技法的攻擊距離較短，所以如果在中間距離，可能會造成第２發無法命中的情形，ダブルドラゴン的動作十分華麗，但信賴度並不高。

スライディング↘↓↘×

雷的下段技，雖然只有在蹲下狀態才能使用，但具有強大攻擊威力，命中後能繼續追擊並使用下段腳踢。指令的輸入難度較高，只要玩家能按住搖桿的下方不放再按兩次右下方，這時只要成為蹲下彈跳，就可按ＬＫ順利發揮威力。

ドラゴンテイル↙○

值得信賴的下段技，與スライディング的最大差異，是在站立狀態也能發揮威力，不過在攻擊距離方面稍差。

這種技法能快速出擊，並具有強大威力，是雷的重要攻擊手段。

フェイントミドルキック→

ドラゴンブレス↓××××○

能夠讓ドラゴンロー連結三連ハイキック，最後使用サマーソルトキック，攻擊判定是從下段配合３發上段攻擊，然後成為中段的サマーソルトキック。

還有サマーソルトキック能在第２發以後乘隙攻擊。

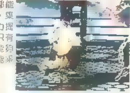
フェイクステップ←同時按□△

フェイクステップ失敗時，立刻使用バックステップ，這時只要輸入ＬＰ，可以發揮フェイクステップブロー的威力。フェイクステップブロー能造成43的創擊，並有中段的攻擊判定，如果順利命中能使對手倒下。

フェイクステップブロー□

氣合い溜め同時按□△×○

所有的角色都能使用氣合い溜め，集氣時可以使攻擊力提升1.5倍，不過只有雷的氣合い溜め能夠成為欺敵技，並能乘隙使用技法出擊。



フェイク↓↑（或↖或↗）

這種技法能朝前、後或當場的３個方向移動，依照對手的情況，能夠按ＰＫ使用技法。

前後移動沒有什麼問題，但當場移動的輸入時間較短，可能會成為朝深處的軸移動，一定要特別注意。

フェイクステップ←同時按□△

成功使用フェイクステップ就能夠擋開對手的攻擊，並掌握有利的狀態，這時只要按鈕，就可以確實發揮攻擊威力。

トラップレフト或ライトブロー只有12的創擊，不過レフトブロー命中時，對手會強制面向後方，另外レフトサイドキック能夠造成重創，且使對手倒下。

トラップレフトブロー□

トラップレフトブロー△

トラップレフトブローキック○



トラップレフトサイドキック×

ジャッキアップ△○

捉住對手的腳，並當場壓倒的投擲技。

由於投擲後對手仍然在附近之故，這時可追打或進行中段技的起身攻擊，還有這種技法能造成30的創擊。



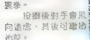
折檻キック同時按□×或△○



側面投擲之1的折檻キック，移動到對手的左側時，能夠立刻使用這種技法。

側面投擲能造成較大的創擊，而且能看到華麗的動作。鈕的新技，能使對手倒地的下段攻擊。命中之後如再使用レッグブレーカー，能夠發揮追擊的效果。

レイジドラゴン同時按□×

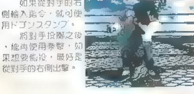




LP+LK指令的レイジドラゴン，這時能肘擊對方的胸口，然後對臉部使用裏拳。

投擲後對手會飛向遠處，其後可繼續追擊。

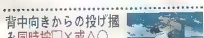
ドラゴンスタンプ同時按□×或△○



如果從對手的右側輸入指令，就可使用ドゴンスタンプ。

將對手投擲之後，能再使用拳擊，如果想要側投，最好是從對手的右側出擊。

ドラゴンバイツ ↗同時按□×或△○



背後投擲，從對手的背後抓住頭部，然後拳擊胸口，由於是背後投擲，所以能造成50的創擊。並沒有什麼特殊重點，是當常使用的投擲技之一。

背中向きからの投げ掴み同時按□×或△○



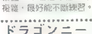
自己背對敵人，然後回頭進行投擲，基本上投擲時會依照對手的位置有所不同，這時會進行一般或側面投擲。

折檻パンチ↘□△



能夠造成30的創擊，對手很難逃脫，而且能順勝進行攻擊，動作方面會捉住對手的頭，然後再攻擊臉部。

ドラゴンフォール 同時按□△、□△同時按□△



從折檻パンチ發展出的投擲技，如果對手順利閃避折檻パンチ，仍然會再次被捉住。雖然ドラゴンフォール的威力較強，不過指令輸入方式過於複雜，最好能不斷練習。

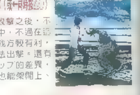
ドラゴンニー →←同時按×○



抓住對手的頭部，並用膝蓋踢臉，雖然在投擲技當中威力最低，但能在衝刺後進行投擲，攻擊距離較長。

由於投擲時幾乎沒有僵硬時間，所以也能成為起身攻擊。

ドラゴンダイブ →同時按△×



鐵拳1的一般技，在鐵拳3則變成指令投擲技，威力都是30並沒有改變。由於投擲距離較短，所以必須要在緊貼狀態下才能使用。

上・中段さばき←同時按□×（或←同時按△○）

架開對手的攻擊之後，不見得能夠順利命中，不過在這樣的情況之下對我方較有利，這時能再使用技法出擊。還有與フェイクステップ的差異，是在於這種技法也能架開上、中段的腳踢技。

下段さばき／（或↓）同時按□×或／（或↓）同時按△○



幾乎能夠架開所有下段攻擊的技法，雖然下段只能使用拳擊，不過架開之後能再發動サマーソルトキック。

如果在起身下段攻擊時使用，或許更能發揮威力……。

保羅・菲尼克斯

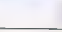
故事背景

上次大會去找一八的過程中，[illegible]大會卻結束並失去獲勝的機會。[illegible]現在已成為一位[illegible]，[illegible]但是自己一直[illegible]有不足的地方。[illegible]The King of Iron Fist Tournament[illegible]19[illegible]決定再次參加[illegible]心中的缺憾。

個人檔案

國　　籍：美國
格鬥類別：柔道為主的綜合格鬥技
年　　齡：46歲
身　　高：187cm、
體　　重：81kg、
血　　型：O型
職　　業：目前失業，希望能成為宇宙第一格鬥家
興　　趣：摩托車
喜歡的事物：披薩、汽油的味道
討厭的事物：日本的高速公路（上次大會時嚴重塞車）







保羅・菲尼克斯

必殺技

ワンツーパンチ□△



ＬＰ→ＲＰ最基本的連續技。由於ＬＰ不容易出現破綻，所以有極高的使用率。如果ＬＰ命中，ＲＰ也能連續踢擊。如與前作相比，僵硬時間更短，輕鬆易發揮威力。

岩石割り（對手倒地中）蹲下中△



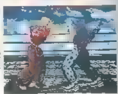
朝正下方出拳的倒地攻擊專用技。必須要在對手倒地時才能使用。對於鐵拳系列而言，倒地是項有效的閃避技巧，但是保羅能確實擊中倒地的對手，對他最好少用。

ＰＫコンボ△×



ＰＲ→右踢的連續技。與クイックＰＫコンボ相同，ＲＰ必須要反擊命中才能連續出擊，雖然攻擊速度比クイックＰＫコンボ慢，但這種「自然延遲」的效率，能有極高的命中率。

クイックＰＫコンボ前進中△×



將搖桿輸入前方，不斷進行ＰＫコンボ的攻擊。雖然攻擊速度較快，但ＲＰ必須反擊命中才能連續出擊，所以實用性並不高。

ＰＤＫコンボ△↓×



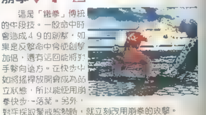
ＲＰ→シットスピンキック，也就是上段→下段的連續技。這種技法很難防禦，而且最後一擊能夠重創對手。

由於命中後對手無法反擊，所以用多了會覺得有點〝無聊〞。

逆ＰＤＫコンボ□○

ＬＰ→左踢的連續技，不需要將搖桿輸入下方。與ＰＤＫコンボ最大的差異，是Ｐ有不同的創擊，而且命中後的距離也會改變。雖然差別不大，但逆ＰＤＫコンボ的距離較遠。

崩拳↓↘→△



這是「鐵拳」傳統的中段技。一般命中時會造成４９的創傷，如果是反擊命中會使創傷加倍，還有這回能將對手擊向遠方。在快步中如將搖桿放開會成為站立狀態，所以能使用崩拳快步→落葉。另外，對手採取警戒態勢時，就立刻改用崩拳的攻擊。

疾風→→△



快速前進使用肘擊。雖然肘擊能回避反擊投擲，不過實戰中似乎沒有什麼幫助。

這回的最大差異，是命中對手時並不會後退，這時如果遇到防禦，能在近距離立刻使用落葉。遇有對手企圖攻擊時，也能使用當身或反擊技。

裏疾風↓↘→□

前作中■從■■ステップ所使用的技法，而這回則是以ＬＰ發揮裏疾風的威力。

命中時對手會飛到空中，這時可立刻使用空中連續技。如果是反擊命中對手會搖晃不穩，玩家能先使用右飛天腳讓對手飛起再發動空中連續技。雖■發生時■較慢並是上段攻擊，不過只要掌握時機，能夠回避對手的上、中段技。

鉄打ち！→同時按□△

由上■下揮動ＬＰ的中段攻擊。命中時對手會跪下，如果是擊中蹲下的對手，將有很長的僵硬時間，這時能再使用左刺拳、左踢、腳尖踢。

由於僵硬時間很短而且使用速度較慢，所以在使用之前可能會被擊潰。這種技法有很高的攻擊力，玩家能利用瓦割り等的要領，在對手起身時乘隙攻擊。

瓦割り蹲下中□



瓦割り是從上方揮動手刀的中段攻擊，而且■■出崩拳與落葉的２種技法。瓦割り崩拳是反擊命中時使用崩拳的技法，具有強大攻擊威力，而落葉將使對手很難防禦，並可順利造成創擊。

實戰中是以瓦割り或瓦割り崩拳為主，如■■手習慣■■的招式，■瓦割落葉容易被防禦。不過單發的瓦■破綻小，攻擊距離也不錯，可以多用來牽制對手或作起身攻擊之用。

瓦割り崩拳蹲下中□○△



瓦割り落葉蹲下中□○△



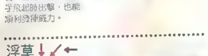
富嶽→同時按□○

朝移動用肩衝撞的中間攻擊。由於是順時針的移動方向，所以1P會在深處，2P則在前方回避。

這種技法的使用方式與橫向移動大致相同，能在對方想要出手時展開攻勢。

由於遇到防禦會有很長的僵硬時間，並且對手一定會反擊，所以要確實掌握情況再巧妙利用。

萬聖龍王拳←同時按□△



無法防禦的技法，而且會造成100的創傷。由於攻擊的動作很大，所以實戰時很難命中對手，如果能在對手起身中出擊，將可提升成功率。

對戰中不容易命中的萬聖龍王拳，能對電腦角色有效發揮威力，如果能在ワンツーパンチ或左踢等命中時立刻使用，可以在1秒內將對手打倒，還有在後半段對手飛起時出擊，也能順利發揮威力。

浮草↓↙←



指令輸入方式與崩拳相反。雖然能夠快速後退回避，不過利用按鈕能夠使用3種技法。在後退回避中，如果沒有將搖桿置於中間，將會成為一般的攻擊技，要特別注意。

葉櫻蹲姿↘△

由於葉櫻必須要在蹲下狀態才能使用，所以要掌握攻擊時機。這時可從蹲下起身使用葉櫻。

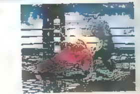
這種技法還可成為葉櫻崩拳或葉櫻鐵騎，實戰中也與瓦割り的情形相同，如果是反擊時最好是使用崩拳，雖然鐵騎能成為追打技，但因為發生時間較慢，所以容易遇到防禦。

想要有效發揮威力時，就要用"延遲"方式，雖然創擊力會降低，但慢速崩拳的動作與鐵騎十分類似，所以能提升命中率。另外，反擊時可使用快速崩拳，玩家可根據情況巧妙出擊。

葉櫻崩拳 蹲姿↘△□



葉櫻鐵騎 ↘△△

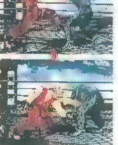


飄疾↓↙←☆△



雖然能夠快速出擊，但遇到防禦時，將對保羅十分不利。由於=使用會對對手造成心理壓力，所以能根據情況巧妙利用。還有反擊命中時，對手會飛到遠處。

飄瓦↓↙←☆○□



從浮草使用瓦割り出擊。雖然技法發生或僵硬時間等與瓦割り相同，不過飄瓦還是有不同的特色。

反擊命中時能使對手撞擊地面然後彈起，這時能再使用衝刺落葉或崩拳。由於無法連續攻擊，所以不能發動崩拳等技法。

逃げ旋↓↙←☆X

從浮草使用的逃げ旋，會在逃脫中不斷使用蹲下迴旋踢，其後也能再發動葉櫻→崩拳或鐵騎。

慢速旋櫻崩激能像葉櫻崩拳一般，展開起身與追打攻擊。

如果逃げ旋反擊命中能夠使用旋櫻，而旋櫻反擊命中則能連結旋櫻崩激，基本上這3種攻擊很難順利連結，不過唯一例外的是空中連續技，玩家能組合慢速旋櫻崩激與快速旋櫻鐵騎進行攻擊。還有以葉櫻鐵騎使對手飛起後，能以LP連續追擊，重創對手。

旋櫻↓↙←☆×△

旋櫻崩激↓↙←☆×△□



旋櫻鐵騎↓↙←☆×○△

三寶龍（上段）→→×○○



類似雙飛天腳的3段腳踢。如與雙飛天腳相比，有更長的移動距離，但攻擊力較低。在地上時能從稍遠的地方使用中段與下段，不過在第2發與第3發之間，容易遇到對手的拳系攻擊。

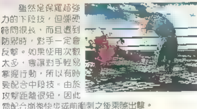
威力較高的三寶龍上段，在地上很難發揮威力，而是要成為空中連續技。雖然難度較高，但可使用「右飛天腳→LP→三寶龍上段」。如果3發確實命中，會比雙飛天腳造成更大的創擊，不過考慮安定性或其後的狀況，雙飛天腳應是較好的選擇。

三寶龍（中段）→→×○↓（或↙）



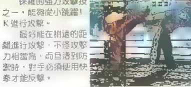
三寶龍（下段）→→×○→（或↘）○

落葉蹲下中○△



雖然是保羅超強力的下段技，但硬硬時間很長，而且遇到防禦時，對手一定會反擊。如果使用次數太多，會讓對手輕易掌握行動，所以有時要配合中段技。由於攻擊距離很短，因此需配合崩拳快步或前衝刺之後乘隙出擊。

雙飛天腳↗×○



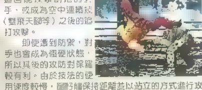
保羅的強力攻擊技之一，能夠從小跳躍！K進行攻擊。

最好能在期適的距離進行攻擊，不但攻擊力相當高，而且遇到防禦時，對手必須使用快拳才能反擊。

サマーソルトNG↓同時按×○△

從腳尖踢進行サマー的技法，在技法判定上十分特殊，是中段連結中段的攻擊。如果順利反擊命中，能夠立刻使用サマー。雖然腳尖踢能夠快速攻擊，但不見得能發揮サマー的威力。

あびせ蹴り→→○



前翻腳踢的技法。這回能攻擊倒地的對手、或成為空中連續技（雙飛天腳等）之後的追打攻擊。

即使遇到防禦，對手也會成為僵硬狀態，所以其後的攻防對保羅較有利。由於技法的使用速度較慢，最好能保持距離並以站立的方式進行攻擊。

左一本背負い投げ接近後同時按□×



按左方鈕的一般投擲技。雖然指令輸入時間很短，但對手常能順利回避。由於指令非常簡單，使得攻擊威力也平平，所以還是多用指令投擲技。

腕取り逆十字接近後同時按△○



按右方鈕的投擲技，會抓住對方的手腕，並用腳夾住壓倒。

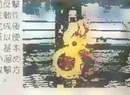
以關節技為主的保羅，較少使用投擲技，還有實戰中使用風牙等指令投擲技應能發揮更好的投擲效果。

腕返し在對手左側時，接近後同時按□×或△○

鐵拳3新追加的技法。當保羅在對手的左側時，如果保羅是1P則是前方，2P則在深處抓住對方的手腕，然後扭轉撞擊地面。

基本上是在橫向移動之後進行投擲，由於有45的創擊力，所以有機會站在對手左側時，就盡量用這招吧！。

氣合い溜ゆ同時按○△□×



全身集氣展開反擊的特殊動作。由於動作很大，而且集氣完成後無法進行防禦，所以使用時機很難掌握。基本上保羅採取氣合い溜め→羅聖龍王拳的攻擊方式，可以一發KO。

大外刈り在對手右側時，接近後同時按□×或△○





與腕返し相反，是保羅在對手右側所使用的投擲技，雖然攻擊力比腕返し少，只有40，但大外刈り能根據對手的技法，有效調整移動方向。由於移動後能使用各種技法，所以將使攻擊方式更富變化。

背落とし接近對手背後同時按□×或△○





對手無法回避的背後投擲技，雖然在背後時能有效發揮威力，不過"背後"也成為狙擊的限制。

橫向移動時能依照對手的技法繞到背後，但對手如果蹲下就無法進行攻擊，由於攻擊力高達50，所以要掌握機會巧妙利用。

背中向きからの投げ掴み背向對手同時按□×或△○





如果在背對敵人的狀態按鈕，會依照所按的鈕進行背後攻擊，這時可輸入投擲的指令。由於鐵拳的投擲技也能在對手使用技法時使用，所以背對後能展開各種攻擊方式。

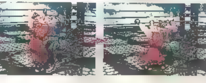
巴投げ←同時按□×或△○

鐵拳2在LP＋右踢之後，如將搖桿按向後方就可使用巴投げ。而在鐵拳3不是基本投擲技（左一本背負い投げ）之後的進化技，而是變更為完全獨立的指令。

雖然前作有考慮到投擲回避的問題，但這回則是以攻擊為主要的考量。

裏當て接近後→→同時按□△





與崩拳相同會發出「啊～!!」的聲音，然後從對手肩部進行投擲的技法。雖然將對手摔向遠方會覺得很過癮，但創擊力稍低只有35。裏當て命中後可以繼續追擊，不過如果考慮攻擊力以及起身攻擊，風牙可能是較好的選擇。

風牙接近後↘同時按□△

鐵拳２追加的新技，這種投擲技會抓住對手的手腕進行投擲。由於創擊力很高並可輕易出擊，所以是保羅穩定性最高的投擲技。

與前作的差異，是風牙後所使用的岩石割り會揮空，所以能在迴旋之後或對手起身時進行攻擊。

返し技配合對手攻擊，←同時按□×或←同時按△○

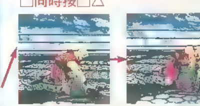


能夠反擊對手的上、中段技，在鐵拳３中反擊技的基本性質並沒有改變，而且根據使用的技法，會造成不同的創擊。當然順利反擊之後，還可繼續展開追擊。

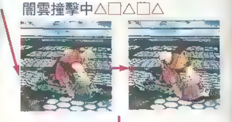
アルティメットタックル↙同時按□△

前作中十分有名的アルティメットタックル－闇雲絞め，這回將會變成兩種選擇，而且使用難度較高，不過新作最值得注意的就是腕拉ぎ十字固。雖然創擊力只有２５，但能夠回避這種技法的只有仁、保羅、妮娜、金等４人。由於回避方式與闇雲不同，所以能根據情況使用闇雲絞め。至於闇雲絞め的輸入重點，是在第３發拳擊時快速按下指令

闇雲絞め撞擊中△↓□□☆○□同時按□△



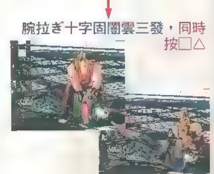
闇雲撞擊中△□△□△



腕拉ぎ十字固撞擊中同時按□△



腕拉ぎ十字固闇雲三發，同時按□△



鐵拳3 風間 仁 必殺技

TEKKEN

◆固有技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上・上	6,10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	30
[illegible]落とし	[illegible]	中・中	13,21
[illegible]	[illegible]	上・上・中	6,8,18
[illegible]	[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]	上	25
[illegible]	[illegible]	中	35
[illegible]中段蹴	[illegible]	中・中	35,20
[illegible]下段蹴	[illegible]	中・下	35,12
[illegible]払い	[illegible]	[illegible]	15,15
[illegible]連擊	[illegible]	上・上・上	6,10,18
[illegible]	[illegible]	中・中	10,15
[illegible]落とし	[illegible]	23	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	40
[illegible]	[illegible]	[illegible]	80
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]切り	[illegible]	中・中	[illegible],16
[illegible]	[illegible]	中	16
[illegible]・[illegible]	[illegible]	中・中・中	10,14,24
[illegible]・[illegible]	[illegible]	中・中・中	10,14,15
[illegible]り	[illegible]	中	16
[illegible]き	[illegible]	中	27
[illegible]	[illegible]	中・中	10,16
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]突き	[illegible]	18	
[illegible]	[illegible]	中	*2
[illegible]	[illegible]	上・上・中	6,10,12
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]い	[illegible]	中	16
[illegible]い	[illegible]	上	35
[illegible]り		上	30
[illegible]り	[illegible]	[illegible]・上	5,20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]り	[illegible]	中	[illegible]

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上	6
クロス[illegible]	[illegible]	上	12
サイド[illegible]キック	[illegible]	上	25
[illegible]	[illegible]	上	30
リー[illegible]	[illegible]	上	6
[illegible]	[illegible]	中	18
サイド[illegible]キック	[illegible]	上	20
[illegible]	[illegible]	上	30
シット[illegible]	[illegible]	[illegible]	3
シットストレート	[illegible]	[illegible]	8
シットスピンキック	[illegible]	下	12
ローキック	[illegible]	下	10
シットジャブ	[illegible]	[illegible]	5
シットストレート	[illegible]	[illegible]	10
サイドローキック	[illegible]	[illegible]	5
ローキック	[illegible]	下	7
アッパーカット	[illegible]	中	10
[illegible]突き	[illegible]	中	18
トルネードキック	[illegible]	上	28
[illegible]	[illegible]	中	13
[illegible]	[illegible]	中	12
[illegible]	[illegible]	中	15
サイドキック	[illegible]	中	17
[illegible]	[illegible]	中	10
スピンキック	[illegible]	上	15
スピンキック	[illegible]	上	25
シットスピン[illegible]	[illegible]	下	10
シットスピンキック	[illegible]	下	12

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10,20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5,8,17
[illegible]	[illegible]	投擲技	12,19
[illegible]	[illegible]	投擲技	40
[illegible]	[illegible]	投擲技	60
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
アルティメットタックル	[illegible]	投擲技	5
[illegible]	[illegible]	投擲技	5,5,5,5,5
腕拉ぎ十字固	[illegible]	投擲技	25
腕拉ぎ十字固	[illegible]	投擲技	5,5,5,25
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
上・中段反擊技	[illegible]	反擊技	

註：・重按 →輕按 ☆暫停 ・下



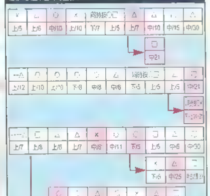
◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横転起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	10
横転から前転起き上がり中段キック	橫轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中○連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中○連打	下	7

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングキック	倒地之後回復時→→同時按×○	中	20
横転からスプリングキック	橫轉後→→同時按×○	中	20
倒れからライジングクロスチョップ	倒地之後回復時→→同時按□△	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	橫轉後，前轉中→→同時按□△	中	15
倒れからライジングクロスチョップ	倒地之後回復時→→同時按×○	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	橫轉後，後轉中→→同時按×○	中	15
逆側起き上りキック	倒地回復時↓×或↓○	下	5

風間仁之十連技



註：—重按　→輕按　☆暫停　↓下

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）□	中	12
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中□	中	15
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中下降中□	中	13
ジャンピングダウンパンチ	↗（或↖）△	倒地攻擊（中）	18
ホーミングダウンパンチ	↑△	倒地攻擊（中）	18
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑（或↗或↖）着地時×	下	[illegible]
踵刃脚	↑（或↗）○	中	25
ジャンプトウーキック	↖○	中	15
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）着地時○	中	15
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗△	倒地攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	倒地攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	倒地攻擊（中）	12
ジャンプサイドキック	↗×	中	25
ジャンプサイドキック	↗在空中×	中	[illegible]
ジャンプサイドキック	↗在空中下降中×	中	25
踵刃脚	↗○	中	25
踵刃脚	↗在空中○	中	25
踵刃脚	↗在空中下降中○	中	25

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	12
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	[illegible]
横転起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	12
横転から前転起き上がり中段キック	橫轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中○連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中○連打	下	7

鐵拳3 法蘭

必殺技

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ホークウインド	接近之後同時按□×	投擲技	20,10
ボールブイーカー	接近之後同時按△○	投擲技	18,12
ストームブリンガー	在對手左側接近之後同時按×□或者△○	投擲技	38
デスプレッシャー	在對手右側接近之後同時按×□或者△○	投擲技	22,22
ペインキラー	在對手背後接近之後同時按×□或者△○	投擲技	55
背中向きからの投げ器み	背對對手時接近之後同時按×□或者△○	投擲技	[illegible]
デーモンヒール	↓↙←×	投擲技	40
ソードフィッシュスロー	←←同時按×□	投擲技	30
コブラバイトスロー	↓↙△	[illegible]	30
下段さばき	↙（或者↓）同時按×□或者↙↓同時按△○	反擊技	

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	12
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横転起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	[illegible]
横転から前転起き上がり中段キック	橫轉後、前轉中○連打	中	[illegible]
横転から後転起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中×連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中×連打	下	7
逆側起き上りキック	倒地回復時↓×或↓○	下	5

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	[illegible]
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横転起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	[illegible]
横転から前転起き上がり中段キック	橫轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中×連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中×連打	下	7

註：—重按　→輕按　☆暫停　↓下

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
リードジャブ	□	上	5
クロスストレート	△	上	12
サイドハイキック	×	上	15
ハイキック	○	上	14
リードジャブ	→□	上	6
ミドルバックブロー	→△	中	15
レフトフラミンゴフェイント	→×	特殊動作	
右掛け蹴り	→○	上	20
シットジャブ	蹲下狀態中□	特殊中	3
シットストレート	蹲下狀態中△	特殊中	8
シットスピンキック	蹲下狀態中×	下	[illegible]
ローキック	蹲下狀態中○	下	10
シットジャブ	蹲下途中□	特殊中	5
シットストレート	蹲下途中△	特殊中	10
サイドローキック	蹲下途中×	下	[illegible]
ファイヤークラッカー	蹲下途中○	下	7
アッパーカット	起身站立途中□	中	[illegible]
ライジングアッパー	起身站立途中△	中	16
スピンヒール	起身站立途中×	上	20
トゥースマッシュ	起身站立途中○	中	15
ステップインアッパー	↘□	中	16
ショートアッパー	↘△	中	15
サイドキック	↘×	中	17
前蹴り	↘○	[illegible]	15
スピンナックルジャブ	背向對手□（或者△）	上	15
スピンキック	背向對手×（或者○）	上	25
シットスピンナックル	背向對手□（或者△）	下	10
シットスピンキック	背向對手×（或者○）	下	12

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）□	中	12
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中□	中	15
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中下降中□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↗（或↖）△	倒地攻擊（中）	18
ホーミングダウンパンチ	↑△	倒地攻擊（中）	18
ハンティングホーク	↗×	中	15
ジャンプサイドキック	↑（或↖）×	中	[illegible]
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑（或↗或↖）着地時×	下	[illegible]
ローリンキック	↑（或↗或↖）○	上	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中○	中	[illegible]
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）着地時○	中	25
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	[illegible]	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗△	倒地攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	倒地攻擊（中）	[illegible]
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	倒地攻擊（中）	18
ハンティングホーク	↗×	中	15
ジャンプサイドキック	↗在空中×	中	25
ジャンプサイドキック	↗在空中下降中×	中	[illegible]
ローリンキック	↗○	上	25
ジャンプハイキック	↗在空中○	中	25
ジャンプハイキック	↗在空中下降中○	中	25

◆固有技（右側攻擊時的指令）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
構えチエンジ	[illegible]	特殊動作	
ライトフラミンゴフエイント	[illegible]☆	特殊動作	
ジャブストレート	[illegible]	上・中	10,12
ライトニングブロー	[illegible]	上・上・中	6,10,12
ライトリバースキック	[illegible]	上・上	15,27
チエーンソーヒール	[illegible]	上・中	15,20
スピンキック	←○	上	32
プラズマブレード	→↙○	中	20
カットバック	→↗×	中・上	18,20
ダブルスクリュー	↗×	下・上	15,40
ローリングライキック	×○	上	36
逆半月蹴り	←×	上	20
[illegible]	→×	上	25
[illegible]	→×←	上	25
ヒールナイフ	→×○	上・下	25,20
ハンティングソバット	→→×	上	25
構えチエンジ～背中向け	同時按□△	特殊動作	
[illegible]	若攻背向敵人時同時按□△	特殊動作	

◆固有技（左側フラミンゴ的指令）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
構えチエンジ	[illegible]	特殊動作	
レフトフラミンゴフエイント	[illegible]	特殊動作	
レフトジャブ	抬起左脚時□	上	12
ライトバックブロー	抬起左脚時△	中	12
フラミンゴライトソバット	抬起左脚時[illegible]	上	28
フラミンゴライトスイープ	抬起左脚時↙[illegible]	下	15
フラミンゴレフトローキック	抬起左脚時↙×	下	12
フラミンゴレフトヒールキック	抬起左脚時→×	中	16
[illegible]	抬起左脚時←×	中	32
フラミンゴキックコンボ	抬起左脚時×××	中・中・上	22,10,25
[illegible]	抬起左脚時××[illegible]	中・中・上	22,10,20
[illegible]	抬起左脚時××○○	中・中・上・中	22,12,15
キリンアホーク	抬起左脚時同時按□○	無法防禦	80
レフトフラミンゴステップイン	抬起左脚時→	特殊移動	
[illegible]	抬起左脚時←	特殊移動	
レフトフラミンゴ横移動・奥	抬起左脚時↑	特殊移動	
レフトフラミンゴ横移動・手前	抬起左脚時↓	特殊移動	

◆固有技（右側フラミンゴ的指令）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
構えチエンジ	同時按×○	特殊動作	
ライトフラミンゴフエイント	→○☆	特殊動作	
ライトジャブ	抬起右脚時△	上	12
レフトバックブロー	抬起右脚時□	中	12
フラミンゴレフトソバット	抬起右脚時×	上	25
フラミンゴライトローキック	抬起右脚時↙○	下	13
フラミンゴレフトスイープ	抬起右脚時↙×	下	15
フラミンゴライトヒール	抬起右脚時→○	中	18
フラミンゴライトアクセル	抬起右脚時←○	上	32
フラミンゴライトサイドキック	抬起右脚時○	中	20
ライトフラミンゴステップイン	抬起右脚時→	特殊移動	
[illegible]	抬起右脚時←	特殊移動	
ライトフラミンゴ横移動・奥	抬起右脚時↑	特殊移動	
ライトフラミンゴ横移動・手前	抬起右脚時↓	特殊移動	

註：·重按　一輕按　☆暫停一下

◆固有技（左側攻擊時的指令）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
構えチエンジ	同時按[illegible]	特殊動作	
レフトフラミンゴフエイント	[illegible]☆	特殊動作	
ダブジャブ	[illegible]	上・上	5,8
ダブジャブローキック	同時按[illegible]×	上・上・下	5,8,10
[illegible]	同時按[illegible]××	上・上・下・上	5,8,10,18
ワンツーパンチ	同時按[illegible]×	上・上	5,10
ワンツーサイドキック	同時按[illegible]	上・上・中	5,10,16
ワンツーラウンドキック	[illegible]△	上・上・上	5,10,25
ミドルバックブロー～右構え	→△	中	15
ミドルバックブロー～左構え	[illegible]	中	15
ボディーブロー	[illegible]同時按[illegible]	中	10
ライトキックコンボ	同時按[illegible]	[illegible]	[illegible]
ライトキックコンボ2発目～右構え	[illegible]	上・上	14,10
ライトキックコンボ2発目～左構え	[illegible]	上・上	14,20
ライトキックコンボ3発目～左構え	[illegible]	上・上・上	14,10,10
ライトキックコンボ3発目～右構え	[illegible]	上・上・上	14,10,25
ライトキックコンボ3発目～ライトフラミンゴ	[illegible]	上・上・上	14,10,10
ライトキックコンボロー	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8Lキック～左構え	[illegible]×	上・中	14,17
8Lキック～右構え	[illegible]×	上・中	14,20
右回し蹴り右足上げ	[illegible]	上	20
右踏み蹴り～中段右蹴り	[illegible]	上・中	20,15
ファイヤークラッカー	[illegible]	下・上	7,22
右手刀払い～右構え	←[illegible]	上	28
前足刈り	↙○	下	10
フエイント踵落とし	↙○○	中	30
踵落とし	空中落下中[illegible]	中・中	13,15
バスーカーキック	→→[illegible]	中	30
ライジングブレード	→☆↓↘[illegible]	中	[illegible]
レフトクックコンボ	××××	[illegible]	[illegible]
レフトクックコンボ3発目～右回し蹴り	同時按×↗[illegible]	上・中・上	15,12,20
[illegible]	同時按×↗[illegible]	[illegible]	[illegible]
レフトクックコンボ3発目～右回し蹴り	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	××↓×	[illegible]	[illegible]
レフトキックコンボロー	××↓×[illegible]	上・中・下	15,12,7
レフトキックコンボロー～右回し蹴り	××↓×[illegible]	[illegible]	15,12,7,13
[illegible]	↘×[illegible]	[illegible]	15,12,7,13,15
サイドキックボ	↘×○	中・中	17,21
ハルティングホーク	↗×○×	中・中・上	15,14,25
エアファング	×○	中	15,28
回脚踵落し～右構え	→→×	中	30
ヒールエクスプロージョン	↗同時按×○	無法防禦	40
ステップインサイドキック	→××或者→☆↓↘××	中	22
飛び横蹴り～レフトフラミンゴ	↑×	上	20
氣合い溜め	同時按[illegible]	特殊動作	[illegible]
構えチエンジ背中向け	同時按□△	特殊動作	[illegible]
左構え背中向けから構えチエンジ	[illegible]背向敵人時同時按□△	特殊動作	[illegible]
ハイトツクブロー	←[illegible]	上	12

法蘭之十連技

[illegible]									
中/12									

[illegible]	[illegible]	×	[illegible]	×	[illegible]	○	[illegible]	[illegible]	[illegible]
中/12	上/7	上/10	下/7	中/7	中/8	下/7	上/10	中/21	上/42

鐵拳3 TEKKEN 凌曉雨 必殺技

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	中	12
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中□	中	15
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中降下□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↑（或[illegible]）	跳跃攻擊·中	18
ホーミングダウンパンチ	[illegible]	跳跃攻擊·中	18
ジャンプサイドキック	↑（或↗或↖）×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑（或↗或↖）着地時×	下	[illegible]
鐵鳥翔	↑（或[illegible]）	中	25
ライジングトーキック	[illegible]	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）着地時○	中	15
[illegible]	↗[illegible]	中	5
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中[illegible]	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中[illegible]	跳跃攻擊·中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗[illegible]	跳跃攻擊·中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	跳跃攻擊·中	12
ジャンプサイドキック	↗在空中下降中[illegible]	中	25
ライジングトーキック	↗在空中×	中	20
ライジングトーキック	↗在空中下降中×	中	20
鐵鳥翔	↗[illegible]	中	25
ライジングトーキック	↗在空中○	中	25
ライジングトーキック	↗在空中下降中○	中	25

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	[illegible]連打	中	12
前轉起き上がり中段キック	前轉中[illegible]連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中[illegible]連打	中	12
横轉起き上がり中段キック	橫轉中[illegible]連打	中	12
横轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉後・前轉中[illegible]連打	中	13
横轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉後・後轉中[illegible]連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横轉から前轉起き上がり下段キック	橫轉後・前轉中×連打	下	7
横轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉後・後轉中×連打	下	7
[illegible]起き上りキック	倒地回復時↓×或↓[illegible]	下	3

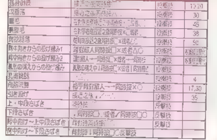
◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	[illegible]連打	中	10
前轉起き上がり中段キック	前轉中[illegible]連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中[illegible]連打	中	12
横轉起き上がり中段キック	橫轉中[illegible]連打	中	10
横轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉後・前轉中[illegible]連打	中	13
横轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉後・後轉中[illegible]連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横轉から前轉起き上がり下段キック	橫轉後・前轉中×連打	下	7
横轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉後・後轉中×連打	下	7

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
衝手	[illegible]	上	4
[illegible]	△	上	8
サイドハイキック	×	上	20
ハイキック	[illegible]	上	15
衝手	[illegible]	上	5
右衝手	[illegible]△	上	8
[illegible]	[illegible]×	上	25
ハイキック	[illegible]	上	16
シットジャブ	蹲下[illegible]中□	特殊中	3
シットストレート	蹲下[illegible]中[illegible]	特殊中	5
ロースピンキック	蹲下[illegible]中[illegible]	下	8
ローキック	蹲下[illegible]中[illegible]	下	10
[illegible]	蹲下[illegible]	中・中・中	7,7,7
シットストレート	蹲下途中[illegible]	特殊中	5
ロースピンキック	蹲下途中×	下	5
ローキック	蹲下途中[illegible]	下	7
アッパーカット	起身站立途中□	中	12
[illegible]	起身站立途中△	中	12
トルネードキック	起身站立途中[illegible]	上	26
[illegible]	起身站立途中[illegible]	中	14
上步[illegible]	[illegible]	中	10
[illegible]	[illegible]	中	15
トウーキック	↘×	中	17
フロントキク	[illegible]	中	11
スピンナックルジャブ	背向對手[illegible]	上	15
[illegible]	背向對手△	上	10
スピンキック	背向對手×	上	25
[illegible]	背向對手[illegible]	上	16
シットスピンナックル	背向對手↓□（或者↓△）	下	5
背身下[illegible]	背向對手×	下	15
シットスピンキック	背向對手↓○	下	12

◆投擲技



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	投擲技	10,20
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	45
[illegible]	[illegible]	投擲技	38
[illegible]	[illegible]或者[illegible]	投擲技	50
背中向きからの投げ絡み1	背對敵人同時按□×或者△○	投擲技	[illegible]
背中向きからの投げ絡み2	背對敵人→→同時按□×或者→→同時[illegible]	投擲技	[illegible]
[illegible]の構えからの投げ絡み	[illegible]構え中↓同時按□×或者↓同時按[illegible]	投擲技	
[illegible]	[illegible]	投擲技	4
[illegible]	和對手背對敵人→→同時按×○	投擲技	17,30
引き投げ	[illegible]	投擲技	35
上・中段さばき	[illegible]	反擊技	
下段さばき	↘同時按□○或者↗同時按□○	反擊技	
背中向け～上中段さばき	背對敵人[illegible]	反擊技	
背中向け～下段さばき	背對敵↓同時按□○反擊技		

註：·重按　一輕按　☆暫停一下

◆固有技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
架指拳	[illegible]	中	[illegible]
後邊手	[illegible]	上、上	4,7
後邊肘	[illegible]	上、中	4,10
左さばき	[illegible]	10	
右さばき	[illegible]	中	10
上步探拳	[illegible]	10	
上步探拳～背を向ける	[illegible]	中	10
足搭拳	[illegible]	中	5
足搭拳	[illegible]	中	5
前堅	[illegible]	中、中	5,8
前堅初崩	[illegible]	中、中、中	5,8,12
前堅初崩架指拳	[illegible]	中、中、中、中	5,8,12,25
足搭探步	[illegible]	中、中	5,8
馬腿盤打	[illegible]	中、中、中	7,7,7
馬腿盤打～鳳凰の構え	[illegible]	中、中、中	7,7,7
[illegible]	[illegible]	上、中	8,10
[illegible]	[illegible]	上、中	8,10
飛閃	站立途中△	中	12
挨打単脚	[illegible]	中	15
插步採拳	從蹲下狀態[illegible]	特殊中	10,15
[illegible]	從蹲下狀態[illegible]	特殊中	10
旋面脚	[illegible]	上	25
星合旋	[illegible]	中	13
揺歩背身掌	[illegible]	下、上、上、中	8,8,6,12
背身掌	[illegible]	中	25
前旋掃腿	從蹲下狀態↘○○	下、下	6,10
穿空炮	站立途中○	中	14
弦月閃	↗○	中	25
擺歩	→同時按□△	特殊移動	
擺歩猛虎掌	擺歩中△	中	[illegible]
擺歩跨空	擺歩中同時按□△	無法防禦	40
飛腳	站立途中△→	中	12
雙盤掌	→→同時按□△同時按□△	中、中	12,27
斧刃脚	↙○	下	10
天翔十字鳳	→→同時按○×	中	25
彈腿	↙×	防禦反擊	13
側風横移動	→同時按□△	特殊移動	14
前風横移動	→同時按○×	特殊移動	15
回身横移動	同時按○×	特殊移動	16
回身横移動	↓同時按○×	特殊移動	17
しゃがみ振り向き	從蹲下狀態↗同時按○×	特殊動作	
挑発1	同時按[illegible]	特殊動作	
挑発2	同時按[illegible]	特殊動作	15
気合い溜め	同時按○□×△	特殊動作	19
背を向ける	←同時按○×		
背中向け～背身撃	背對時[illegible]	上、上、中	10,10,15
背中向け～虎尾脚	背對時○	中	15
背中向け～背身下段脚	背對時↓×	下	15
背中向け～背身下段脚～正面構え	背對時↓×	下	15
背中向け～發勁～鉄山靠	背對時→同時按○×同時按○×	中	25
背中向け～鉄把跡	→←×	中	20
背中向け～鳳凰の構え	背對時↓同時按□△	特殊動作	
背中向け～発勁	背對時→同時按○×	特殊移動	21
背中向け～回身横移動	背對時同時按○×	特殊移動	22
背中向け～回身横移動	背對時↓同時按○×	特殊移動	23
鳳凰の構え	↓同時按□△或↓同時按□△		
鳳凰の構え～左插掌	鳳凰の構え中□	中	7
鳳凰の構え～右插掌	鳳凰の構え中△	中	12
鳳凰の構え～弓歩盤肘	[illegible]同時按□△	中	14
鳳凰の構え～弓歩盤肘	鳳凰の構え中□△	[illegible]	16
鳳凰の構え～弓歩盤肘	鳳凰の構え中↑□△	中	25
鳳凰の構え～下爪	鳳凰の構え中×	下	15
鳳凰の構え～[illegible]	鳳凰の構え中↖或↑或↗××	中、上	15,23
鳳凰の構え～[illegible]	鳳凰の構え中↖或↑或↗×○	中、中	15,25
鳳凰の構え～掃腿	鳳凰の構え中↖或↑或↗[illegible]×	下	19
鳳凰の構え～[illegible]	鳳凰の構え中↖或↑或↗☆×	30	27
鳳凰の構え～中段蹴	鳳凰の構え中○	中	23
鳳凰の構え～中段蹴り～背を向ける	鳳凰の構え中○←	中	23
鳳凰の構え～脚蹴り	鳳凰の構え中○×	下	15
鳳凰の構え～脚蹴り～[illegible]	鳳凰の構え中○×↑	下	15
鳳凰の構え～脚蹴り～[illegible]	○×↓	下	15
鳳凰の構え～前旋掃腿	鳳凰の構え中←○○	下、下	7,10
鳳凰の構え～[illegible]	鳳凰の構え中↑○○	中、中	8,12
鳳凰の構え～[illegible]	鳳凰の構え中↖或↑或↗☆○	中	25
鳳凰の構え～伏せる	鳳凰の構え中↓	特殊動作	
鳳凰の構え～ジャンプ	鳳凰の構え中↑	特殊動作	
鳳凰の構え～背を向ける	鳳凰の構え中←同時按□△	特殊動作	
鳳凰の構え～前轉	鳳凰の構え中→同時按○×	特殊移動	

凌曉雨之十連技

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
中/20	上/4	中/10	中/12	中/10	中/15	下/6	下/10	中/14	中/20

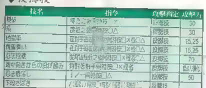
→

○	[illegible]	△	[illegible]	□	[illegible]	[illegible]
下/6	下/10	中/12	下/12	下/10	中/16	中/21

註：→重按　→輕按　☆暫停一下

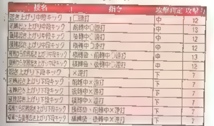


◆投擲技



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	接近之後同時按○△	投擲技	30
地獄車	在對手的[illegible]同時按□×或○△	投擲技	15,25
[illegible]	在對手的[illegible]同時按□×或○△	投擲技	15,25
忍法[illegible]	從對面接近之後同時按□×或者○△	投擲技	70
背中向きからの投げ[illegible]	背對著對手同時按□×或者	投擲技	[illegible]
忍法[illegible]落し	↓↗→同時按□△	投擲技	50
下段さばき	[illegible]	反擊技	

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	□連打	中	12
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横轉起き上がり中段キック	横轉中○連打	中	12
横轉から前轉起き上がり中段キック	横轉後、前轉中○連打	中	13
横轉から後轉起き上がり中段キック	横轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横轉起き上がり下段キック	横轉中×連打	下	7
横轉から前轉起き上がり下段キック	横轉後、前轉中×連打	下	7
横轉から後轉起き上がり下段キック	横轉後、後轉中×連打	下	7

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

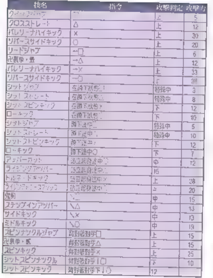
技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングクロスチョップ	倒地之後回復時←→同時按○×	中	20
横轉からスプリングクロスチョップ	横轉後←→同時按○×	中	[illegible]
起倒からスプリングクロスチョップ	倒地之後回復時←→同時按□△	中	15
横轉から前轉スプリングクロスチョップ	横轉後、前轉中←→同時按□△	中	15
横轉からスプリングクロスチョップ	倒地之後回復時←→同時按□△	中	15
横轉から後轉スプリングクロスチョップ	横轉後、後轉中←→同時按□△	中	15
起き上がりキック	倒地之後回復時↓×或↓○	下	4

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横轉起き上がり中段キック	横轉中○連打	中	[illegible]
横轉から前轉起き上がり中段キック	横轉後、前轉中○連打	中	13
横轉から後轉起き上がり中段キック	横轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横轉起き上がり下段キック	横轉中×連打	下	7
横轉から前轉起き上がり下段キック	横轉後、前轉中×連打	下	7
横轉から後轉起き上がり下段キック	横轉後、後轉中○連打	下	7

註：→重按　→輕按　☆暫停一下

◆通常技



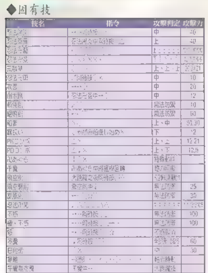
技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上	5
クロスストレート	△	上	12
バレリーナハイキック	×	上	30
リバースサイドキック	○	上	20
リードジャブ	→□	上	6
卍裏拳・昼	→△	上	12
バレリーナハイキック	→×	上	33
リバースサイドキック	→○	上	[illegible]
シットジャブ	在蹲下狀態□	特殊中	3
シットストレート	在蹲下狀態△	特殊中	8
シットスピンキック	在蹲下狀態×	下	12
ローキック	在蹲下狀態○	下	10
シットジャブ	蹲下途中□	特殊中	5
シットストレート	蹲下途中△	特殊中	10
シットスピンキック	蹲下途中×	下	12
ローキック	蹲下途中○	下	7
アッパーカット	站立起身途中□	中	12
ライジングアッパー	站立起身途中△	15	
トルネードキック	站立起身途中×	上	28
ライジング[illegible]	站立起身途中○	上	20
鬼剣	↘□	中	15
ステップインアッパー	↘△	中	13
サイドキック	↘×	中	13
ミドルキック	↘○	中	19
スピンナックルジャブ	背對著對手□	上	15
卍裏拳・夜	背對著對手△	上	15
スピンキック	背對著對手×	上	25
シットスピンナックル	背對著對手↓□	下	10
シットスピンキック	背對著對手下↓○	12	

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑或↗或↖□	中	[illegible]
ジャンプナックル	↑或↗或↖在空中□	15	
ジャンプナックル	↑或↗或↖在空中下降中□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↗或↖△	倒地攻擊（中）	18
ホーミングダウンパンチ	↑△	倒地攻擊（中）	18
ジャンプサイドキック	↑或↗或↖×	中	25
ジャンピングソバット	↑或↗或↖在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑或↗或↖在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑或↗或↖着地時×	下	[illegible]
卍裏旋風[illegible]	↑或↗或↖○	中	[illegible]
ジャンプトゥーキック	↑或↗或↖在空中○	中	25
ジャンプトゥーキック	↑或↗或↖在空中下降中○	中	25
ジャンプトゥーキック	↑或↗或↖着地時○	中	15
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗△	倒地攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	倒地攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	倒地攻擊（中）	12
ジャンプバレリーナキック	↗×	中	25
ジャンプバレリーナキック	↗在空中×	中	25
ジャンプバレリーナキック	↗在空中下降中×	中	25
卍裏旋蹴り	↗○	中	25
ジャンプラウンドハウスキック	↗在空中○	中	25
ジャンプラウンドハウスキック	↗在空中下降中○	中	25

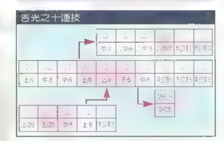


◆固有技

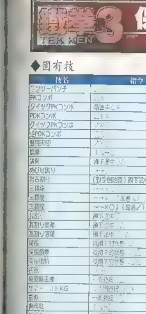


技名	指令	攻撃判定	攻撃力
[illegible]	[illegible]	中	40
[illegible]	[illegible]	上	40
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
三[illegible]	[illegible]	上・上・上	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中	10
[illegible]	[illegible]	中	20
[illegible]	[illegible]	中	12
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	50
[illegible]	[illegible]	上・中	30,30
[illegible]	[illegible]	下	12
PKコンボ	[illegible]	上・上	12,21
PDコンボ	[illegible]	上・下	12,5
[illegible]	[illegible]	特殊動作	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	25
[illegible]	[illegible]	[illegible]	30
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	60
[illegible]	[illegible]	中	30
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	15
[illegible]	[illegible]	[illegible]	20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	40,40,30
[illegible]	[illegible]	[illegible]	12

技名	指令	攻撃判定	攻撃力
[illegible]	[illegible]	上	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	上・中	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	20,16
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中・下	15,12
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中	27
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	15,15,15
[illegible]	[illegible]	[illegible]	26
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	35
[illegible]	[illegible]	[illegible]	15,28
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	35
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
吉光ブレード	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中	18
スイープキック	[illegible]	下	12
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10
[illegible]	[illegible]	中	30
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2
[illegible]	[illegible]	中	20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	15
[illegible]	[illegible]	[illegible]	15
氣合い溜め(きあいだめ)	[illegible]	特殊動作	18



註：→重按　→輕按　☆暫停　・下



鐵拳3 保羅 必殺技

◆固有技

技名	指令	攻撃判定	攻撃力
ワンツーパンチ	[illegible]	上・上	5,10
PKコンボ	[illegible]	上・上	12,21
クイックPKコンボ	[illegible]	上・上	12,20
PDKコンボ	[illegible]	上・下	12,8
クイックPKコンボ	[illegible]	上・下	12,17
逆PDKコンボ	[illegible]	上・下	5,6
[illegible]	[illegible]	中・中	17,28
[illegible]	[illegible]	中	33
[illegible]	[illegible]	下・中	15,20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	20
岩石割り	(對手倒地時)蹲下途中△	[illegible]	16
[illegible]	[illegible]	中・中・上	20,15,25
[illegible]	[illegible]	中・中・上	20,15,15
[illegible]	[illegible]	中・中・下	20,15,15
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]	中・中	15,26
[illegible]	[illegible]	中・下・中	15,15,21
[illegible]	[illegible]	中	21
[illegible]	[illegible]	中・中	21・25
[illegible]	[illegible]	中・下	21・20
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]	[illegible]	100
[illegible]	[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]	中	20
[illegible]	[illegible]	上	20
[illegible]	[illegible]	中	32
[illegible]	[illegible]	特殊動作	
スイープキック	[illegible]	下	12
[illegible]	[illegible]	特殊動作	
[illegible]	[illegible]	中	18
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]	下	12
[illegible]	[illegible]	下・中	12,15
[illegible]	[illegible]	下・中・中	12,21,25
[illegible]	[illegible]	下・中・下	12,21,21

註：→重按　→輕按　☆暫停　・下

◆通常技

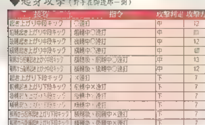
技名	指令	攻撃判定	攻撃力
[illegible]	[illegible]	上	5
クロスストレート	[illegible]	上	12
バックスピンキック	[illegible]	上	30
ハイキック	[illegible]	上	20
リードジャブ	[illegible]	上	6
クロスストレート	[illegible]	上	12
バックスピンキック	[illegible]	上	30
ハイキック	[illegible]	上	20
[illegible]	在蹲下狀態□	特殊中	3
[illegible]	在蹲下狀態△	特殊中	8
[illegible]	在蹲下狀態×	下	12
ローキック	在蹲下狀態○	下	10
[illegible]	在蹲下狀態[illegible]	中	15
[illegible]	蹲下途中△	特殊中	10
シットスピンキック	蹲下途中×	下	12
[illegible]	蹲下途中○	下	15
アッパーカット	站立起身途中□	中	12
ライジングアッパー	站立起身途中△	中	15
トルバーカット	站立起身途中×	上	28
トウースマッシュ	站立起身途中○	中	18
ボディーブロー	↘□	中	30
[illegible]	↘△	中	13
サイドキック	↘×	[illegible]	17
フロントキック	↘○	中	15
スピンナックルジャブ	背對著對手□(或者△)	上	15
スピンキック	背對著對手×(或者○)	上	25
シットスピンナックル	背對著對手↓□(或者↓△)	下	10
シットスピンキック	背對著對手↓×(或者↓○)	下	12

◆跳躍攻撃

技名	指令	攻撃判定	攻撃力
[illegible]	↑(或↗或↖)空中□	中	17
[illegible]	↑(或↗或↖)在空中□	中	15
ジャンプナックル	↑(或↗或↖)在空中下降中□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↗(或↖)△	跳跃攻擊(中)	18
ホーミングダウンパンチ	↑△	跳跃攻擊(中)	18
飛天脚	↑(或↗或↖)×	中	[illegible]
ジャンピングソバット	↑(或↗或↖)在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑(或↗或↖)在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	著地時×	下	[illegible]
右飛天脚	↑(或↗或↖)○	中	[illegible]
ジャンプトウーキック	↑(或↗或↖)在空中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑(或↗或↖)在空中下降中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑(或↗或↖)著地時○	中	15
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗△	跳跃攻擊(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	跳跃攻擊(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	跳跃攻擊(中)	12
飛天脚	↗×	中	17
飛天脚	↗在空中×	中	25
右飛天脚	↗在空中下降中×	中	15
右飛天脚	↗在空中○	中	25
右飛天脚	↗在空中下降中○	中	25



◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	12
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	[illegible]
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横転起き上がり中段キック	横轉中○連打	中	[illegible]
横転から前転起き上がり中段キック	横轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	横轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	横轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	横轉後、前轉中×連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	横轉後、後轉中×連打	下	7

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングクロスチョップ	倒地之後回復[illegible]同時按×○	中	20
後転からスプリングクロスチョップ	後轉後←←同時按×○	中	20
前転からスプリングクロスチョップ	倒地之後回復時→→同時按□△	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横轉後、前轉中→→同時按□△	中	15
後転からスプリングクロスチョップ	倒地之後回復時←←同時按□△	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横轉後、後轉中←←同時按×○	中	15
寝割起き上りキック	倒地之後回復時×或↓○	下	4

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横転起き上がり中段キック	横轉中○連打	中	10
横転から前転起き上がり中段キック	横轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	横轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	横轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	横轉後、前轉中×連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	横轉後、後轉中×連打	下	7

註：→重按　→輕按　☆暫停　↓下

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	45
[illegible]	[illegible]	投擲技	40
[illegible]	[illegible]	投擲技	50
背中向きからの投げ攻め	[illegible]	投擲技	[illegible]
反擊技	[illegible]	反擊技	[illegible]
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]	投擲技	40
アルテイメットタックル	[illegible]	投擲技	5
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]
[illegible]	タックル中[illegible]	投擲技	25
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]

保羅之十連技

[illegible]	[illegible]	[illegible]	△	[illegible]	△	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
上/5	上/15	中/7	上/5	中/7	上/4	上/5	下/7	中/8	中/30

[illegible]	[illegible]	△	[illegible]	[illegible]	△	[illegible]
中/6	下/7	中/8	上/5	中/8	[illegible]/10	中/20

[illegible]
中/30



鐵拳3 佛斯特・羅 必殺技

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
リードジャブ	□	上	5
クロスストレート	△	上	12
サイドハイキック	×	上	18
ハイキック	○	上	16
リードジャブ	→□	上	
クロスストレート	→△	上	12
サイドハイキック	→×	上	17
ハイキック	→○	上	17
シットジャブ	在蹲下狀態□	特殊中	3
シットストレート	在蹲下狀態△	特殊中	8
シットスピンキック	在蹲下狀態×	下	[illegible]
ローキック	在蹲下狀態○	下	7
シットジャブ	蹲下途中□	特殊中	5
シットストレート	蹲下途中△	特殊中	10
ドラゴンロー	蹲下途中×	下	4
ローキック	在蹲下狀態○	下	7
アッパーカット	蹲下途中□	中	12
ライジングアッパー	起身站立途中△	中	[illegible]
[illegible]	起身站立途中×	上	23
[illegible]	起身站立途中○	中	[illegible]
ステップインアッパー	↘□	中	10
ショートアッパー	↘△	中	12
ステップインミドルキック	↘×	中	21
フロントキック	↘○	中	15
ドラゴンバックブロー	背對著對手□（或者△）	上	15
スピンキック	背對著對手×（或者○）	上	25
シットスピンナックル	背對著對手□（或者↓△）	下	10
シットスピンキック	背對著對手×（或者↓○）	下	12

◆投擲技

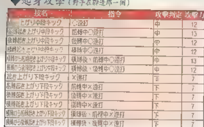
技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	接近之後同時按○△	投擲技	30
レッドドラゴン	接近之後同時按□×	投擲技	7,23
[illegible]	[illegible]	投擲技	40
[illegible]	[illegible]	投擲技	42
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]
背中向きからの投げ攻め	[illegible]	投擲技	
折腰パンテ	[illegible]	投擲技	30
ドラゴンフォール	[illegible]	投擲技	35
ドラゴンニー	接近之後→→同時按[illegible]×	投擲技	[illegible]
ドラゴンダイブ	一同時按[illegible]	投擲技	[illegible]
上・中段さばき	[illegible]	反擊技	
下段さばき	[illegible]	反擊技	
フェイクステップ	←同時按□△	反擊技	

註：→重按　→輕按　☆暫停　↓下

◆固有技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上、上	5,12
ステップインミドルキック	[illegible]	中	21
サマーソルトキック	[illegible]（或者↘或者↗）[illegible]	中	[illegible]
サマーソルトキック	[illegible]（或者↘或者↗）[illegible]	中	[illegible]
スピンキックコンボ	[illegible]	上、上、上	16,12,12
左連拳	[illegible]	[illegible]	10,5,5,5,5
ドラゴンナックルコンボ	[illegible]	上、中、上	12,6,6
ドラゴンナックルコンボ	→[illegible]	上、上	12,10
サマーソルトドルップ	↓↑（或者↘或者↗）○×	中	30
ドラゴンロー	蹲下途中×	下	8
三連ハイキック	×××	上、上、上	18,10,10
フェイントミドルキック	3連發踢空踢擊途中→：中	15	
スライディング	從蹲下狀態[illegible]	下	17
ドラゴンサマー	[illegible]	[illegible]、中	16,30
ドラゴンスラッシュ	→→→[illegible]	[illegible]	30
ドラゴンファング	[illegible]	[illegible]	100
シットスピンキックサマー	從蹲下狀態×[illegible]	下、中	12,21
ドラゴンローレフトサマー	[illegible]	下、中	7,21
フロントキックレフトサマー	起身站立途中[illegible]×	中、中	12,21
ハイキックレフトサマー	[illegible]	上、中	18,21
シットストレートレフトサマー	[illegible]（或者[illegible]）[illegible]×	下、中	9,(10),21
ドラゴン[illegible]	↓××××	[illegible]	[illegible]
ジャンプサイドキックライトサマー	↑（或者↘或者↗）×○	上、中	25,25
クイックサマーソルトキック	[illegible]	中	[illegible]
ダブルサマーソルトキック	同時按○××（或者↑○○）	中、中	[illegible]
ドラゴンテイル	[illegible]	下	25
ローキックレフトサマー	從蹲下狀態[illegible]	下、中	7,21
サイドキックライトサマー	起身站立途中[illegible]	上、中	26,25
ドラゴンラッシュ	[illegible]	中、下、中	12,8,22
鳥突き	集氣結束時[illegible]	上	10
スラストロー	集氣結束時[illegible]×	上、下	10,7
オーバーヘッドキック	[illegible]	中	25,27
エルボードラゴンウイップ	[illegible]	中、中	15,25
寸勁	[illegible]	中	40
サマーソルトフェイク	↓↑（或者↘或者↗）☆○	中	25
ドラゴンストーム	[illegible]	中、中、中	12,12,15
フェイクステップ	←同時按[illegible]	反擊技	
フェイクステップブロー	フェイクステップ中[illegible]	中	[illegible]
トラックブレフトブロー	フェイクステップ成功後□	上	12
トラックブレフトブロー	フェイクステップ成功後△	上	12
トラックブレフトブローキック	フェイクステップ成功後[illegible]	下	15
トラックブレフトサイドキック	フェイクステップ成功後×	中	[illegible]
気合い溜め	同時按[illegible]	特殊動作	
ダブルドラゴン	横向移動中同時按[illegible]×	中、上	16,22
ドラゴンバックブロー	背對著對手[illegible]	上	15
フェイク	[illegible]（或者↘或者↗）	特殊動作	
フラッシュジャブ	↓↘→□	上	12

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]上がり中段キック	○連打	中	12
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
橫轉起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	12
橫轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉後、前轉中○連打	中	13
橫轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
橫轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
橫轉から前轉起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中×連打	下	7
橫轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中×連打	下	7

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングキック	倒地之後回回時→→同時按□×	中	20
橫轉からスプリングキック	橫轉後→→同時按○×	中	20
倒地からライジングクロスチョップ	倒地之後回回時→→同時按□△	中	15
橫轉から前轉ライジングクロスチョップ	橫轉後、前轉中→→同時按□△	中	15
後轉からライジングクロスチョップ	倒地之後回起前→→同時按□△	中	15
橫轉から後轉ライジングクロスチョップ	橫轉後、後轉中→→同時按○×	中	15
跳ね起き上りキック	倒地回起時↓×或○	下	4

佛斯特・羅之十連技



註：→重按　→輕按　☆暫停一下

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）□	中	12
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中□	中	15
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中下降中□	中	16
ジャンピングダウンパンチ	↑（或↖）△	跳躍(中)	16
ホーミングダウンパンチ	↑△	跳躍(中)	18
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑（或↗或↖）着地時×	下	[illegible]
サマーソルトキック	↑（或↗或↖）○	中	[illegible]
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）着地時○	中	15
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	13
ジャンピングダウンパンチ	↗△	跳躍(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	跳躍(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	跳躍(中)	13
ジャンプトウーキック	↗×	中	25
ジャンプトウーキック	↗在空中×	中	25
ジャンプトウーキック	↗在空中下降中×	中	25
ライジングトーキック	↗○	中	14
ライジングトーキック	↗在空中○	中	25
ライジングトーキック	↗在空中下降中○	中	25

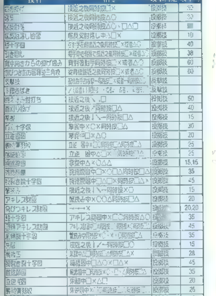
◆起身攻擊（對手在頭部那一側）



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
橫轉起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	10
橫轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉中、前轉中○連打	中	13
橫轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉中、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
橫轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
橫轉から前轉起き上がり下段キック	橫轉中、前轉中×連打	下	7
橫轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉中、後轉中×連打	下	7



◆投擲技



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	接近之後同時按□×	投擲技	30
[illegible]	接近之後同時按△○	投擲技	30
[illegible]	接近之後同時按△○、□△□	投擲技	[illegible]
[illegible]	[illegible]中△□×	投擲技	10
[illegible]十字固	[illegible]接近之後同時按□×或者△○	投擲技	40
引き回し	[illegible]接近之後同時按□×或者△○	投擲技	38
背中向きからの投げ固み	背對對手同時按□×或者△○	投擲技	60
[illegible]	從背後接近之後同時按□×或者△○	投擲技	60
反擊技	[illegible]	反擊技	
下段さばき	[illegible]	反擊技	
[illegible]打ち	接近之後↘□	投擲技	50
首刈り投げ	接近之後↗同時按□△	投擲技	40
[illegible]	接近之後↓↘→同時按□△	投擲技	15
[illegible]十字固	[illegible]中×○×同時按□△	投擲技	30
[illegible]	[illegible]中□×△○	投擲技	20
[illegible]	[illegible]	投擲技	25
[illegible]	[illegible]	投擲技	25
[illegible]	[illegible]中△×○△△	投擲技	15,15
[illegible]	[illegible]中□×○□△同時按□△	投擲技	35
[illegible]十字固	[illegible]中□△□×同時按□△×	投擲技	45
[illegible]	接近之後↓↘→同時按×○	投擲技	15
アキレス腱固	[illegible]中×○○△同時按□△	投擲技	20
飛びつきアキレス腱固	→→→×	投擲技	20,20
[illegible]十字固	アキレス腱固中×□○同時按△○	投擲技	35
[illegible]アキレス腱固	[illegible]	投擲技	45
[illegible]十字固	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	接近之後↓↗→同時按□○	投擲技	15
[illegible]	[illegible]	投擲技	28
[illegible]十字固	[illegible]中□△○×□△×	投擲技	45
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]中□×△□	投擲技	20
[illegible]	[illegible]	投擲技	25
[illegible]	[illegible]中△□×○同時按□△	投擲技	25

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングキック	倒地回回時→→同時按×○	[illegible]	[illegible]
橫轉からスプリングキック	橫轉後→→同時按○×	中	20
倒地からライジングクロスチョップ	倒地之後回回時→→同時按□△	中	15
[illegible]	橫轉後、前轉中→→同時按□△	中	15
[illegible]	倒地之後回起前→→同時按□△	中	15
橫轉から後轉ライジングクロスチョップ	橫轉後、後轉中→→同時按○×	中	15
跳ね起き上りキック	倒地回回時↓×或○	下	4

註：→重按　→輕按　☆暫停一下

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
リードジャブ	□	上	4
クロスストレート	△	上	10
サイドハイキック	×	上	25
ハイキック		上	15
リードジャブ	→□	上	5
クロスストレート	→△	上	10
サイドハイキック	→×	上	[illegible]
ハイキック	→○	上	16
シットジャブ	在蹲下狀態□	特殊中	[illegible]
シットストレート	在蹲下狀態△	特殊中	8
シットスピンキック	在蹲下狀態×	下	12
ローキック	在蹲下狀態○	下	10
シットジャブ	蹲下途中□	特殊中	5
シットストレート	蹲下途中△	特殊中	10
ドラゴンロー	蹲下途中×	下	12
ローキック	蹲下途中○	下	7
アッパーカット	起身站立途中[illegible]	中	12
ライジングアッパー	起身站立途中△	中	15
トルネードキック	起身站立途中×	上	[illegible]
トウースマッシュ	起身站立途中○	中	15
ステップインアッパー	↘□	中	10
ショートアッパー	↘△	中	[illegible]
サイドキック	↘×	中	10
フロントキック	↘○	中	[illegible]
スピンナックルジャブ	背向對手□（或者△）	上	[illegible]
スピンキック	背向對手×（或者○）	上	25
シットスピンナックル	背向對手↓□（或者△）	下	10
シットスピンキック	背向對手↓×（或者○）	下	12

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	□連打	中	12
前轉起き上がり中段キック	前轉中□連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中□連打	中	12
橫轉起き上がり中段キック	橫轉中□連打	中	12
橫轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉中、前轉中□連打	中	13
橫轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉中、後轉中□連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	[illegible]	7
橫轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
[illegible]	橫轉中、前轉中×連打	下	7
橫轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉中、後轉中×連打	下	7

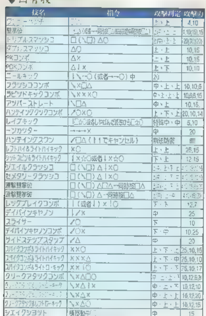
◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
橫轉起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	10
橫轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉中、前轉中○連打	中	13
橫轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉中、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
橫轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
橫轉から前轉起き上がり下段キック	橫轉中、前轉中×連打	下	7
橫轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉中、後轉中×連打	下	7



鐵拳3 艾迪．葛杜 必殺技

◆固有技



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上、上	4,10
雙掌砍	[illegible]	[illegible]	4,10,15,15
トリプルスマッシュ	□（＼□）△○	上中、上、上	20,30,20
ダブルスマッシュ	△○	上、上	10,15
PKコンボ	△×	上、上	10,15
PDKコンボ	△↓×	上、下	10,10
ニールキック	↓＼→○（或者→→○）中	20	
ブラッシココンボ	＼×□△	中、上、上	10,10,6
ラピッドキックコンボ	＼×××○	中、上、上、上	10,6,8,15
アッパーストレート	＼□△	中、上	10,15
ハンティングクックコンボ	↗○×○	上、下、上	20,10,14
レイプキック	[illegible]	特殊中、中	5,10
ーンカッター	→→→×	中	20
ハンティングスワン	↗□△（↑↑でキャンセル）	特殊防禦	[illegible]
レフトハイ&ライトハイキック	×○	上、上	25,15
シットスピン&ライトハイキック	↓×☆○或者↓×☆○	下、上	12,15
ジエイルクラッシュ	□（＼□）△↓×○	[illegible]	[illegible]
セメタリークラッシュ	□（＼□）△↓×○	[illegible]	[illegible]
連擊雙掌砍	□（＼□）△□△→同時按□△	[illegible]	[illegible]
連擊雙掌砍	□（＼□）△→同時按□△	[illegible]	[illegible]
レッグブレイクコンボ	↓（或者↓）×↓○	下、下	12,7
デイバインキヤノン	↓↗×	中	25
スライサー	↗○	下	10
デイバインキヤノンコンボ	↗○×	下、中	10,25
サイドステップスタップ	↗△	中	20
スパイクコンボ&ライトハイキック	××○	上、下、上	25,10,15
スパイクコンボ&ライトハイキック	×××△	上、下、中	25,10,10
スパイクコンボ&ライトローキック	××↓○	上、下、下	25,10,17
クリークアタックコンボ	＼×△□○	[illegible]	10,12,6,8
[illegible]	＼×△↓×	中、上、下	10,12,10
[illegible]	＼×△×	中、上、上	10,12,20
クリークアタック&レフトローキック	＼×△○	中、上、上	10,12,15
シエイクショット	横移動中[illegible]	中	15

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	横移動中[illegible]	[illegible]	15
[illegible]コンボ&レフトローキック	＼×××□△→同時按□△	[illegible]	[illegible]
ラピッドコンボ&雙掌砍	＼×××□△→□△	[illegible]	[illegible]
[illegible]	○×△	上、下、中	15,15,10
[illegible]	○×↓○	上、下、下	15,15,7
[illegible]	□×○	上、下、上	15,15,15
[illegible]	↗☆↓×△	下、中	25,10
[illegible]	↗☆↓××下、中	25,15	
[illegible]	＼☆↓×○	下、上	25,15
[illegible]	＼×○	中、上	10,15
フローズンキック	↓（或者↓）△○	特殊中、中	[illegible]
スパークコンボ	□（＼□）△□○	[illegible]	[illegible]
[illegible]	↓（或者↓）○□	下、上	10,7,10
[illegible]	○×	上、下	15,15
[illegible]	↓（或者↓）×△下、中	12,10	
PDKコンボ&[illegible]	△↓×△	上、下、中	10,10,10
PDKコンボ&ライトハイキック	△↓×△	上、下、上	10,10,15
キリングブレード	←□	上	15
アデルトコンボ	＼×□△→同時按□△	[illegible]	[illegible]
膝斬り	←↗↓＼△	中	24
エンブレスヒール	[illegible]同時按×○	倒地攻擊	20
フアールキック	→→×或↓＼→×	中	25
レッグスウイープ	↓＼○	下	18
ビンタ	[illegible]		15
往復ビンタ	[illegible]	上、上	15,18
水面刈り	横移動中[illegible]	下	10
蛇突き	[illegible]	上	21
臨速蹴斤	[illegible]	上	15
ヘルプハンド	[illegible]	中	10
首刈り打ち	[illegible]	[illegible]	20
螺旋雙破	横移動中同時按□△	中	20
デビルキッス	↓＼→↗同時按△×	上段捌受	
気合い溜め	同時按□△○×	特殊動作	

妮娜之十連技

上/4	上/10	上/6	上/6	上/7	下/9	上/6	上/5	上/6	上/30

分歧：下/5 → 中/25

分歧：中/10、上/15 → 上/9、下/9、下/10、中/6、下/5、中/25

註：→重按 →輕按 ☆暫停一下

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）□	中	12
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中□	中	[illegible]
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中下降中□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↗（或↖）△	跳攻擊（中）	18
ホーミングダウンパンチ	↑△	跳攻擊（中）	18
カタパルトキック	↑（或↗或↖）×	中	20
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑（或↗或↖）著地時×	中	[illegible]
ジャンプハイキック	↑（或↗或↖）○	下	[illegible]
ジャンプトゥーキック	↑（或↗或↖）在空中○	中	25
ジャンプトゥーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプトゥーキック	↑（或↗或↖）著地時○	中	15
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗△	跳攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	跳攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	跳攻擊（中）	12
カタパルトキック	↗×	中	20
ジャンプサイドキック	↗在空中×	中	20
ジャンプサイドキック	↗在空中下降中×	中	20
ジャンプハイキック	↗○	上	20
ジャンプハイキック	↗在空中○	中	25
ジャンプハイキック	↗在空中下降中○	中	25

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
メロジーア	接近之後同時按□×	投擲技	30
ベスコッソ・アチラール	接近之後同時按□×	投擲技	30
アーウマ・アチラール	在對手左側同時按□×或△○	投擲技	40
チーグリ・スピン	在對手右側同時按□×或△○	投擲技	42
ベスコッソ・クロ	從背後接近之後同時按□×或者△○	投擲技	[illegible]
背中向きからの投げ掴み	背對敵人同時按□×或者△○	投擲技	
ヴィラール	←↗↓＼→同時按□△	投擲技	35

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横轉起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	[illegible]
横轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉後，前轉中○連打	中	13
横轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉後，後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
[illegible]	橫轉中，前轉中×連打	下	7
[illegible]	橫轉中，後轉中×連打	下	7

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングキック	倒地之後回復時←←同時按○×	中	20
横轉からスプリングキック	橫轉後時←←同時按○×	中	20
[illegible]	倒地之後回復時←←同時按□△	中	15
[illegible]	橫轉後，前轉中←←同時按□△	中	15
倒地からライジングクロスチョップ	倒地之後回復時←←同時按□△	中	15
横轉から後轉ライジングクロスチョップ	橫轉後，後轉中←←同時按○×	中	15
寝返起き上りキック	倒地回復時↓×或○	下	[illegible]

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

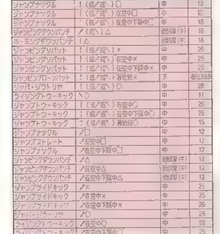
技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	12
前轉起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後轉起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横轉起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	12
横轉から前轉起き上がり中段キック	橫轉中、前轉中○連打	中	13
横轉から後轉起き上がり中段キック	橫轉中、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前轉起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後轉起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横轉起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横轉から前轉起き上がり下段キック	橫轉中，前轉中×連打	下	7
横轉から後轉起き上がり下段キック	橫轉中，後轉中×連打	下	7

註：→重按 →輕按 ☆暫停一下

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
リードジャブ	□	上	6
クロスストレート	△	上	12
[illegible]り	上×	中	25
ハイキック	○	上	[illegible]
リードジャブ	→□	上	6
フック	→△	上	[illegible]
エスパーダ～逆立ち	→×	中	25
アウ・バチウド	→○	中	20
シットジャブ	在蹲下狀態□	特殊中	3
シットストレート	在蹲下狀態△	特殊中	8
ロースピンキック	在蹲下狀態×	下	12
ローキック	在蹲下狀態○	下	5
シットジャブ	蹲下途中□	特殊中	5
シットストレート	蹲下途中△	特殊中	10
ロースピンキック	蹲下途中×	下	12
[illegible]ーキック	蹲下途中○	下	7
アッパーカット	起身站立途中□	中	12
ライジングアッパー	起身站立途中△	中	15
ラードシニタール	起身站立途中×	[illegible]	25
メイヤシニタール	起身站立途中○	中	20
肘打ち	＼□	中	10
コトヴェラダ	＼△	中	15
ガフアンヨト～逆立ち	＼×	中	15
シヤバ・バイシヤ	＼○	下	12
スピンナックルジャブ	背向對手□（或者△）	上	15
スピンキック	背向對手×（或者○）	上	25
シットスピンナックル	背向對手↓□（或者△）	下	[illegible]
シットスピンキック	背向對手↓×（或者○）	下	12

◆跳躍攻擊



技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）□	中	12
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中□	中	[illegible]
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中下降中□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↗（或↖）△	跳攻擊（中）	18
ホーミングダウンパンチ	↑△	跳攻擊（中）	18
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
ジャンピングローソバット	↑（或↗或↖）著地時×	下	[illegible]
ジャバ・ジラトリヤ	↑（或↗或↖）○	中	28
ライジングトゥーキック	＼○	中	11
ジャンプトゥーキック	↑（或↗或↖）在空中○	中	25
ジャンプトゥーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプトゥーキック	↑（或↗或↖）著地時○	中	15
ジャンプナックル	↗□	中	12
ジャンプストレート	↗在空中□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中下降中□	中	12
ジャンピングダウンパンチ	↗△	跳攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中△	跳攻擊（中）	12
ジャンピングダウンパンチ	↗在空中下降中△	跳攻擊（中）	12
ジャンプサイドキック	↗×	中	25
ジャンプサイドキック	↗在空中×	中	25
ジャンプサイドキック	↗在空中下降中×	中	25
ジャバ・ジラトリヤ	↗○	中	25
ライジングトゥーキック	↗在空中○	中	[illegible]
ライジングトゥーキック	↗在空中下降中○	中	25



◆固有技（踞座的必殺技）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
座り~メイオシコタール	踞座中○	中	10
座り~サベサダス	踞座中同時按□△	中	20
トウファオン	踞座中○×	下	12
アヴアランシ	踞座中同時按○×	中	25
アヴアランシ・キャンセルキック	踞座中同時按○××	中	15
コンビナソ・アヴアランシ	踞座中○同時按○×	中・中	10,25
トロツカ・エアタカール	踞座中×○	中	20
[illegible]	踞座中○×同時按○×	下、下、下	12,10,10
座り~[illegible]	踞座中×☆○	下、中	7,20

◆固有技（ジンガ的必殺技）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジンガ	同時按□△	橫向移動	
ジンガ	[illegible]	橫向移動	
アルマーダ・プラ[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中↑×	中	[illegible]
アルマーダ・プラ[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中↑×↓	中	25
[illegible]	[illegible]	中・中	25,20
[illegible]	[illegible]	中・下	25,[illegible]
[illegible]	[illegible]	中	[illegible]
[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中[illegible]	中	15
[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中	下	15
[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中[illegible]	下	15
[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中[illegible]	中	15
[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中[illegible]	下・下	15,15
[illegible]	[illegible]	[illegible]・上	12,20
コンビナソ・[illegible]	[illegible]	上・上	12,18
コンビナソ・[illegible]	[illegible]	[illegible]	12,20
[illegible]	[illegible]	上・上・中	12,15,13
[illegible]	[illegible]	上・中	6,6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	6,6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トロバオ[illegible]	橫向移動（或者ジンガ）中[illegible]	上	50
アカタール・ケイシヨ	橫向移動（或者ジンガ）中[illegible]	中	18

◆固有技（倒立的必殺技）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
逆立ち	[illegible]同時按[illegible]	特殊動作	
逆立ち~後掃しゃがみ構え前	倒立中←	特殊動作	
逆立ち~後掃しゃがみ構え	倒立中↘	特殊動作	
逆立ち~前進	倒立中→	特殊動作	
逆立ち~倒掃~逆立ち	倒立中→同時按□△	特殊動作	
逆立ち~低い姿勢	倒立中↓	特殊動作	
逆立ち撥避け・奥	倒立中↑	特殊動作	
逆立ち撥避け・手前	倒立中↓	特殊動作	
逆立ち撥避け・下段キック	倒立中↑同時按○×或者倒立中↓同時按○×	下	[illegible]
[illegible]	倒立中○	特殊中	12,12
[illegible]	倒立中○同時按○×	特殊中・下	12,12,10,10
[illegible]	倒立中×○	下・下	10,13
[illegible]	倒立中×○→	下・下	10,13
[illegible]	倒立中×	下	15
[illegible]	倒立中×→	特殊動作	
ブカス[illegible]	倒立中↓同時○×	中	25
逆立ち~レフトパンチ	倒立中□	中	10
逆立ち~ライトパンチ	倒立中△	中	10
[illegible]	倒立中△○←	中・下	10,12
[illegible]	倒立中△○×	中・下・下	10,12,25
[illegible]	倒立中△○×→	中・下	10,12
[illegible]	倒立中□××	中・下・中	10,15,25
[illegible]~クロスチョップ	倒立中→→同時按□△	中	15
逆立ち~ヒラター二[illegible]	倒立中↑×或↑○	中	10
[illegible]	倒立中↑×↑或↑○↓	中	10

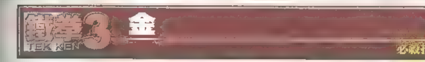
註：→重按　→輕按　☆暫停　↓下

◆固有技（站立狀態的必殺技）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	□△	上・[illegible]	[illegible]
デコー[illegible]	↗○	上	[illegible]
デコー[illegible]~逆立ち	↗○→○	上・中	15,12
トロッカ・エ・ピィアオ	×○	下・下	10,12
トロッカ・エ・ピ[illegible]	×[illegible]	下・下	10,12
トロッカ・エ・ピ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
カベイリンニヤ	→[illegible]同時按[illegible]	中	30
レヴェルサオ	[illegible]	中	25
アウ・バテウド	→[illegible]	中	[illegible]
アウ・バテウド~逆立ち	→[illegible]	中	25
[illegible]	→○同時按○×	中・下・下	20,10,18
バステーウ・エ・ッバ[illegible]	↙××	下・中	12,25
バイア	↙×○	下・下	12,15
コンビナソ・バイア	↙×○○	下・下・下	12,15,15
バイア・サベサダス	↙×○同時按□△	下・下・中	12,12,15
バイア~マラニ・エンベ	↙×☆○	下・上	12,15
[illegible]テイウ~ラララオ・トロツカ	↙×☆×	下・中	12,13
シバ[illegible]・ジラトリャ	↑或↗○	中	28
マカニ・エンベ	←○	上	[illegible]
[illegible]	→○××	上・下・中	15,12,25
[illegible]	←[illegible]	上・中・中	15,12,25,20
コンビナソ・フラコン	→[illegible]	上・上・中	8,10,20
シバ[illegible]	↑	下	12
マカコ・デ・ラト	同時按[illegible]	中	25
スイ・シジニ	[illegible]或者[illegible]同時按[illegible]	中	20
スイ・シジニ~座り	[illegible]	中	20
エラバ[illegible]~逆立ち	→[illegible]	中	25
ベンソン	→[illegible]	中	20
ジラール	→[illegible]	特殊動作	
ジラール~しゃがみ	→[illegible]↓	特殊動作	
ジラール~バイシャコタール	→[illegible]	下	20
ジラ[illegible]	→[illegible]	上	35
ベンソン・ブラダ	→[illegible]×	中	30
ベンソン・ブラダ~座り	[illegible]	中	30
ベンソン・ブラダ~逆立ち	→[illegible]→	中	30
レヴェルサオ・ジラトリや	[illegible]	中・中	15,26
ビリバ	↘同時按[illegible]	中	20
ビリバキャンセル	↘同時按[illegible]	特殊動作	
ガファンヨトー~逆立ち	↘[illegible]	中	15
ガファンヨトー~座り	↘[illegible]	中	15
コ[illegible]ラダ	↘[illegible]	中	15
メイオシコタール	起身站立途中○	中	20
ラードシコタール	起身站立途中×	上	25
マ[illegible]	↗同時按○×	[illegible]	40,20
気合い溜め	同時按○×□△	特殊動作	
しゃがみ~逆立ち	從蹲下狀態↘同時按□△	特殊動作	
サベサダス	從蹲下狀態同時按□△	中	25
フエイントサベサダス	從蹲下狀態同時按□△同時按[illegible]	中	30
ドゥブロ	蹲下中或站立途中同時按○×	中	20
ドゥブロ~逆立ち	從蹲下狀態同時按○×→或者起身站立途中→	中	20
ドゥブロ~座り	蹲下中或站立途中同時按○×中↓	中	20

艾迪・葛杜之十連技

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	中:28	上:7	上:8	[illegible]	中:10	[illegible]	中:21	中:15	上:21



◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上	[illegible]
[illegible]	[illegible]	上	10
サイドハイキック	[illegible]	上	[illegible]
ハイキック	[illegible]	上	20
掌底	[illegible]	上	7
掌底	[illegible]	上	12
サイドハイキック	[illegible]	上	25
ハイキック	[illegible]	上	20
シットジャブ	蹲下狀態[illegible]	特殊中	5
シットストレート	蹲下狀態[illegible]	特殊中	8
シットスピンキック	蹲下狀態[illegible]	下	12
ローキック	蹲下狀態[illegible]	下	12
シットジャブ	蹲下途中[illegible]	特殊中	[illegible]
シットストレート	蹲下途中[illegible]	特殊中	10
シットスピンキック	蹲下[illegible]	下	12
ローキック	蹲下[illegible]	下	7
アッパーカット	起身站立途中[illegible]	中	12
ダイナマイトアッパー	起身站立途中[illegible]	中	20
トルネードキック	起身站立途中[illegible]	上	28
トウ[illegible]	起身站立途中[illegible]	中	20
エル[illegible]	↘[illegible]	中	15
ドロップ[illegible]	↘[illegible]	中	10
サイドキック	↘[illegible]	中	17
ローキック	↘	下	15
スピンナックルジャブ	背對着對手[illegible]或者[illegible]	上	15
スピンキック	背對着對手[illegible]或者[illegible]	上	[illegible]
シットスピンナックル	背對着對手[illegible]或者[illegible]	下	[illegible]
シットスピンナック	背對着對手↓[illegible]或者↓○	下	12

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）[illegible]	中	[illegible]
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中[illegible]	中	15
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）在空中下降中□	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↗（或↖）△	倒地攻擊（中）	18
[illegible]ダウンパンチ	↑△	倒地攻擊（中）	18
ジャンピングソバット	↗（或↖）×	中	25
ジャンピングソバット	↑（或↗或↖）在空中×	中	25
[illegible]ソバット	↑（或↗或↖）在空中下降中×	中	25
[illegible]ローソバット	↑（或↗或↖）着地時×	下	[illegible]
ライジングトーキック	↑（或↗或↖）○	中	[illegible]
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中[illegible]	中	25
ジャンプトウーキック	↑（或↗或↖）在空中下降中○	中	25
ジャンプナックル	↑（或↗或↖）着地時○	中	12
ジャンプストレート	↗□	中	12
ジャンプナックル	↗在空中□	中	12
ジャンプクロスナックル	↗在空中下降中□	中	15
ジャンプクロスナックル	↗△	中	15
ジャンプクロスナックル	↗在空中下降中△	中	15
ソバット	↗×	中	25
ソバット	↗在空中×	中	25
ソバット	↗在空中下降中×	中	25
ライジングトウーキック	↗○	中	13
ライジングトウーキック	↗在空中○	中	25
ライジングトウーキック	↗在空中下降中○	中	25

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スプリングキック	倒地之後回復時←→同時按○×	中	20
倒れからスプリングキック	側倒後←→同時按○×	中	[illegible]
倒れからライジングクロスチョップ	倒地之後回復時←→同時按□△	中	15
倒れから前転ライジングクロスチョップ	側倒後、前轉中←→同時按□△	中	15
[illegible]ライジングクロスチョップ	倒地之後回復時←→同時按□△	中	15
倒れから後転ライジングクロスチョップ	側倒後、後轉中←→同時按○×	中	15
倒れ起き上りキック	倒地之後回復時↓×或↓○	下	6

◆固有技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
掌底	[illegible]	上・上	6,15
掌底アッパー	[illegible]	上・上・中	6,15,10
ドロップフック	同時按○×或者→→同時按○×	中	25
サテライトドロップキック	→→→同時按[illegible]	上	40
ジェイルキック	→→[illegible]	中	30
ナックルボム	[illegible]同時按[illegible]	中	35
アリキック	[illegible]	下・下・下	13,7,7
アリキック	[illegible]	[illegible]	13,7,5,4,3
エルボードロップ	[illegible]或者↘或者↗[illegible]同時按[illegible]	[illegible]	
スマッシュアッパー	→→[illegible]	中	20
クランスマッシュ	→→[illegible]	下	6
ダイナマイトアッパー	[illegible]	中	30
フラインクロスチョップ	[illegible]同時按[illegible]	[illegible]	15
フラ[illegible]	[illegible]同時按[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10,12
[illegible]	蹲下途中[illegible]	[illegible]	6,15
ムーン[illegible]プレス	[illegible]同時按[illegible]	[illegible]	25
ジャガーインパクト	[illegible]同時按[illegible]	[illegible]	50
エルボードロップ	[illegible]同時按[illegible]	中	15
スピニングスマッシュ	[illegible]	中	10
[illegible]	[illegible]	上	20
ブルータルサイクロン	同時按[illegible]	中・中	15,21
ター[illegible]ラリア[illegible]	背對着對手同時按[illegible]	[illegible]	50
レッグラリアット	橫向移動中同時按○×	上	60
ガード崩し	接近之後→→同時按□△	解除防禦	
ブラックボム	→↓↘☆同時按□△	中	20
レッグブレーカー	[illegible]□	下	21
アローストレート	橫向移動△	上	30
ショルダータックル	→同時按×△	特殊動作	
気合い溜め	同時按□□×△	特殊動作	

◆起身攻擊（對手在頭部那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	10
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	[illegible]	12
横転起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	10
[illegible]	橫轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	12
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中×連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中×連打	下	7

◆起身攻擊（對手在腳邊那一側）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起き上がり中段キック	○連打	中	12
前転起き上がり中段キック	前轉中○連打	中	13
後転起き上がり中段キック	後轉中○連打	中	12
横転起き上がり中段キック	橫轉中○連打	中	12
横転から前転起き上がり中段キック	橫轉後、前轉中○連打	中	13
横転から後転起き上がり中段キック	橫轉後、後轉中○連打	中	[illegible]
起き上がり下段キック	×連打	下	7
前転起き上がり下段キック	前轉中×連打	下	7
後転起き上がり下段キック	後轉中×連打	下	7
横転起き上がり下段キック	橫轉中×連打	下	7
横転から前転起き上がり下段キック	橫轉後、前轉中×連打	下	7
横転から後転起き上がり下段キック	橫轉後、後轉中×連打	下	7

註：→重按　→輕按　☆暫停　↓下



◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]DDT	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]	投擲技	20,20
[illegible]	[illegible]	投擲技	42
ハーフボストンクラブ	[illegible]	投擲技	60
[illegible]	[illegible]	投擲技	60
[illegible]	[illegible]	投擲技	75
[illegible]	[illegible]	投擲技	
DDT	[illegible]	投擲技	55
[illegible]	[illegible]	投擲技	58
[illegible]	[illegible]	投擲技	70
[illegible]	[illegible]	投擲技	45
[illegible]	[illegible]	投擲技	60
[illegible]	[illegible]	投擲技	32
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	50
ロープ[illegible]	[illegible]	投擲技	
ロープ[illegible]	[illegible]	投擲技	
ロープ[illegible]	[illegible]	投擲技	8
ロープ[illegible]	[illegible]	投擲技	10
ロープ[illegible]	[illegible]	投擲技	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	45
[illegible]	[illegible]	投擲技	45
[illegible]	[illegible]	反擊技	
[illegible]	[illegible]	反擊技	

◆倒地投擲

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	28
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	15,15
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	32
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	30
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	32
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	30
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	35
[illegible]	[illegible]	倒地投擲	37

◆ジャガードライバー組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
ジャガードライバー	接近之後[illegible]	投擲技	25
ボストンクラブ	ジャガードライバー中[illegible]	投擲技	25
[illegible]	ジャガードライバー中同時按[illegible]	投擲技	30

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
グランドスマッシュ	→→[illegible]	下	6
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンター[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	60

◆特別組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
アルティメットタックル	[illegible]	投擲技	5
タックルパンチ	摔擲後△□△□△或者□△□△	投擲技	5,5,5,5,5
[illegible]	[illegible]	投擲技	25
[illegible]	[illegible]十字固中同時按□△	投擲技	10
[illegible]	[illegible]	投擲技	20
[illegible]	[illegible]	投擲技	20,20

◆スタンティングアキレスホールド組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
スタンディングアキレスホールド	接近之後[illegible]×△	投擲技	30
インディアンデスロック	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	インディアンデスロック中[illegible]	投擲技	50
S.T.F	スタンディングアキレスホールド中[illegible]	投擲技	35
スコーピオンデスロック	[illegible]	投擲技	40

◆特別組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]
[illegible]	[illegible]	投擲技	38
[illegible]	[illegible]	投擲技	16
[illegible]	[illegible]	投擲技	17
ドクターボム	[illegible]	投擲技	20
ジャイアントスイング	ドクターボム中[illegible]	投擲技	27
マッスルバスター	[illegible]	投擲技	32
パワーボム	[illegible]	投擲技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中[illegible]	投擲技	27
マッスルバスター	[illegible]	投擲技	32

◆[illegible]

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
リバースアームスクラッチスラム(内)	接近之後←[illegible]同時按□×	投擲技	25
リバースアームスクラッチスラム(向)	接近之後←[illegible]同時按□△	投擲技	25
バックドロップ	リバースアームスクラッチスラム中[illegible]	投擲技	18
ジャーマンスープレックス	[illegible]	投擲技	18
パワーボム	ジャーマンスープレックス中[illegible]	投擲技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中[illegible]	投擲技	27
マッスルバスター	パワーボム中[illegible]	投擲技	32

◆リバースアームスクラッチスラム組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	投擲技	[illegible]
[illegible]	[illegible]	投擲技	25
バックドロップ	[illegible]	投擲技	16
キャノンボールバスター	[illegible]	投擲技	18
マンハッタンドロップ	[illegible]	投擲技	17
パワーボム	[illegible]	投擲技	22
ドクターボム	[illegible]	投擲技	20
ジャイアントスイング	[illegible]	投擲技	27
マッスルバスター	[illegible]	投擲技	32

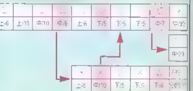
◆キャノンボールバスター組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
キャノンボールバスター	[illegible]	投擲技	[illegible]
パワーボム	キャノンボールバスター中[illegible]	投擲技	22
マッスルバスター	[illegible]	投擲技	32
ドクターボム	マンハッタンドロップ中[illegible]	投擲技	20
ジャイアントスイング	[illegible]	投擲技	35
マッスルバスター	[illegible]	投擲技	32

◆アームブリーカー組合技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
アームブリーカー	接近之後→[illegible]同時按○[illegible]	投擲技	30
トリプル・アームブリーカー	アームブリーカー中[illegible]	投擲技	12,15
カワズ落し	アームブリーカー中[illegible]	投擲技	20
ストラングル・ホールド	カワズ落し中[illegible]	投擲技	25
[illegible]	アームブリーカー中[illegible]	投擲技	25
ドラゴン・スリーパー	[illegible]	投擲技	30
ローリング・クレイドル	[illegible]	投擲技	75

余之十連技



註：一重按 →輕按 ☆暫停 ·下

鐵拳3 雷武龍

TEKKEN 3

必殺技

◆通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	上	5
クロスストレート	[illegible]	上	12
[illegible]	[illegible]	上	28
ハイキック	[illegible]	上	16
リードジャブ	[illegible]	上	6
クロスストレート	[illegible]	上	12
[illegible]	[illegible]	上	30
ハイキック	[illegible]	上	17
シットジャブ	蹲下[illegible]	特殊中	3
シットストレート	蹲下[illegible]	特殊中	8
シットスピンキック	蹲下[illegible]	下	12
ローキック	蹲下[illegible]	下	10
シットジャブ	蹲下[illegible]中[illegible]	特殊中	5
シットストレート	蹲下[illegible]中[illegible]	特殊中	10
[illegible]	蹲下[illegible]	下	15
ローキック	[illegible]	下	7
[illegible]	起身[illegible]	中	12
[illegible]	起身[illegible]	中	15
フロントキック	起身[illegible]	中	25
[illegible]	起身[illegible]	中	20
ステップインアッパー	[illegible]	中	10
[illegible]アッパー	[illegible]	中	12
[illegible]	[illegible]	中	15
フロントキック	[illegible]	中	15
[illegible]	背對[illegible]	上	12
[illegible]	背對[illegible]	中	20
スピンキック	背對[illegible]	上	25
[illegible]	背對[illegible]	中	15
[illegible]	背對[illegible]	下	8
シットスピンナックル	背對[illegible]	下	10
シットスピンキック	背對[illegible]	下	12
[illegible]	背對[illegible]	下	10

◆起身攻擊（[illegible]）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	中	5
[illegible]	[illegible]	中	20
[illegible]	[illegible]中同時按[illegible]連打	中	20

◆起身攻擊（[illegible]）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	中	10
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]中 連打	中	10
[illegible]	[illegible]中 連打	中	12
[illegible]	[illegible]中 連打	中	10
[illegible]	[illegible]中 連打	中	13
[illegible]	[illegible]中 連打	中	12
[illegible]	[illegible]	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7

註：一重按 →輕按 ☆暫停 ·下

◆跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	中	12
[illegible]	[illegible]在空中[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]在空中下降中[illegible]	中	18
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]	[illegible]	18
[illegible]	[illegible]	[illegible]	18
[illegible]	[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]在空中[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]在空中下降中[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]着地[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中	[illegible]
ジャンプトウーキック	[illegible]在空中	中	25
ジャンプトウーキック	[illegible]在空中下降中	中	25
ジャンプトウーキック	[illegible]着地[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]在空中	中	12
[illegible]	[illegible]在空中下降中	中	12
[illegible]	[illegible]	中	15
[illegible]	[illegible]在空中	[illegible]	12
[illegible]	在空中下降中[illegible]	[illegible]	12
[illegible]	[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]在空中	中	25
[illegible]	在空中下降中[illegible]	中	25
[illegible]	[illegible]	中	13
[illegible]	[illegible]在空中	中	25
ジャンピングフロントキック	在空中下降中[illegible]	中	25

◆投擲技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	30
[illegible]	[illegible]	投擲技	40
[illegible]	[illegible]	投擲技	5,10,25
[illegible]	[illegible]	投擲技	
[illegible]	接近之後[illegible]	投擲技	33
[illegible]	[illegible]	投擲技	35
[illegible]	[illegible]	投擲技	33
[illegible]	[illegible]	反擊技	
[illegible]	一或者一同時按[illegible]	反擊技	

◆起身攻擊（[illegible]）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]連打	中	12
[illegible]	[illegible]中 連打	中	13
[illegible]	[illegible]中 連打	中	12
[illegible]	[illegible]中 連打	中	12
[illegible]	[illegible]中 連打	中	13
[illegible]	[illegible]中 連打	中	12
[illegible]	[illegible]連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7
[illegible]	[illegible]中 連打	下	7



◆固有技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
寝る	↓(或者↑)同時按○×	特殊動作	
[illegible]	對手在頭部並且倒著同時按○×	中	20
跳ね起き	對手在頭部並且倒著同時按○×	中	20
[illegible]	對手在頭部並且倒著×○	下、上	7,21
背を向ける	←(或者→)同時按○×	特殊動作	
背身打	背對著對手□	上	12
背身下掃打	背對著對手↓(或者↑)□	下	6
[illegible]	背對著對手△	中	20
[illegible]	背對著對手○	中	15
[illegible]	背對著對手同時按○×同時按○×同時按○×	中、中、中	15,15,15
[illegible]	背對著對手↓(或者↑)○[illegible]	下、上	10,35
[illegible]	↙○○	下、上	10,25
[illegible]	同時按□△□	上、上	18,18
[illegible]	×○	中	30
[illegible]	←(或者→)×○	中	30
風暴下段蹴	→☆□△□△□	[illegible]	[illegible]
風暴中段蹴	→☆□△□△○	[illegible]	[illegible]
[illegible]	→☆○□△×○	[illegible]	[illegible]
[illegible]	→☆○□△×[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	→☆×○	上、中	35,20
虎蹴山?	→☆×↑○	上、中	35,10
[illegible]	××	上、中	28,20
瞬光下段蹴	→○△□△×	[illegible]	[illegible]
瞬光中段蹴	→○△□△○	[illegible]	[illegible]
[illegible]	○×	中	[illegible]
[illegible]	→☆△□△□	[illegible]	[illegible]
[illegible]	←同時按○□	特殊動作	
[illegible]	[illegible]中○	[illegible]	90
[illegible]	[illegible]中××××	上、中、中、中	15,15,15,15
[illegible]	對手在[illegible]並且倒著○×	中	[illegible]
[illegible]	對手在[illegible]並且倒著×○	下	
仰向けからうつ伏せ[illegible]	仰面的姿勢↓□	特殊動作	
うつ伏せから仰向け[illegible]	[illegible]的姿勢□	特殊動作	
[illegible]	→→→×	中	30
[illegible]	對手在頭部並且倒著○×	下	[illegible]
[illegible]	○○××	下、下、中	7,7,35
[illegible]	↘或↗△	中	[illegible]
[illegible]	背對著對手↘或↗△	中	15
[illegible]	←同時按□△	中	15
うつ伏せ寝る	↓同時按□△	特殊動作	

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
[illegible]	[illegible]	下	15
[illegible]	[illegible]	中	25
[illegible]	同時按□△△	中、中	18,20
気合い溜め	同時按○×□△	特殊動作	
風暴第一段~蛇の構え	→☆□後↑或↓	中	10
風暴第二段~[illegible]の構え	→☆□△後↑或↓	中、中	10,8
風暴第三段~[illegible]の構え	→☆□△□後↑或↓	中、中、中	[illegible]
風暴第四段~[illegible]の構え	→☆□△□△後↑或↓	[illegible]	[illegible]
風暴第五段~[illegible]の構え	→☆□△□○後↑或↓	[illegible]	[illegible]
[illegible]~[illegible]の構え	→☆□△□△○後↑或↓	[illegible]	[illegible]
五形拳蛇の構え	橫向移動中同時按○□或→同時按×△	特殊結構	
[illegible]	蛇の構え中□△△	中、中、下	15,10,[illegible]
[illegible]	蛇の構え中□□□□□	[illegible]	[illegible]
[illegible]	蛇の構え中×	中	21
蛇尾	蛇の構え中○	下	11
五形拳[illegible]の構え	蛇の構え中↑或風暴第二段↑或↓	特殊結構	
[illegible]	[illegible]の構え中△	中	20
[illegible]	[illegible]の構え中同時按□△	中	25
[illegible]	[illegible]の構え中×	上	28
[illegible]	[illegible]の構え中○□△×	[illegible]	[illegible]
[illegible]の構え~[illegible]	[illegible]の構え中○□△×○	[illegible]	[illegible]
[illegible]の構え~[illegible]	[illegible]の構え中○□△×↑○	[illegible]	[illegible]
五形拳豹の構え	蛇の構え中↑或風暴第三段↑或↓	特殊結構	
[illegible]	[illegible]の構え中△	中	[illegible]
[illegible]	豹の構え中□△	下、上	15,20
[illegible]	[illegible]の構え中×	下	12
豹の構え~瞬光中段蹴	豹の構え中○△□△○	[illegible]	[illegible]
豹の構え~瞬光下段蹴	豹の構え中○△□△×	[illegible]	[illegible]
五形拳虎の構え	[illegible]の構え中↑或風暴第四段↑或↓	特殊結構	
[illegible]	虎の構え中□	中	25
[illegible]	虎の構え中△	中	28
[illegible]	虎の構え中○	下	[illegible]
[illegible]	虎の構え中×	上	[illegible]
[illegible]~[illegible]中段蹴	虎の構え中×□△□△○	[illegible]	[illegible]
[illegible]~[illegible]下段蹴	虎の構え中×□△□△×	[illegible]	[illegible]
五形拳[illegible]の構え	[illegible]	特殊結構	
[illegible]	[illegible]の構え中○	下	20
[illegible]	[illegible]の構え中×○△×	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]の構え中□	中	27
[illegible]	[illegible]の構え中△	上	30

雷武龍之十連技

上5	上8	下7	中8	中6	中6	上10	中6	中5	上30

分支:下7 上35

分支:中9 中10 下11 下12 中21

註:[illegible]

鐵拳3
TEKKEN 3

對戰篇



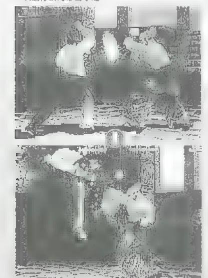
風間 仁
JIN KAZAMA

最佳的導向功能 名字叫 "Ogre Killer" (鬼殺)

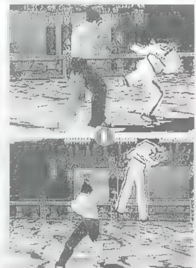
這是在前作中，仁之母風間準所使用過的必殺技「鬼殺」。而這次仁也學會了這招必殺技，而且他將此招是加以改良，使它的威力更恐怖。在對於鬼殺這招有更加深入的了解後，仁的實力有判若兩人的不同。

不能貿然往前衝

因為鬼殺是一種由橫向移動所衍生出來的動作，雖然在擊中對手時對方會飛起來，但是如果被對方成功的防禦，相反的我們自己會僵硬起來，同時身體將會變得僵硬，就如「諸刃之劍」一般。因此玩家們必須在橫向移動時看清楚對手的動作，盡可能的避免因為被對方成功的防禦而被反擊。如果對手屬於動作快、出手快而且沒有什麼破綻的類型，這時打出鬼殺將會有被對方防禦的可能，因此最好不要打出鬼殺，橫向移動後馬上進行防禦或者是再一次進行橫向移動才是。



因為再打出這個技巧，仁多少會有蹲下的動作產生，因此可以輕易的躲開對手的上段攻擊，而且有時候還可以閃過對手的中段攻擊。這個招式最值得一題的便是他的導向功能，如果在看見對手橫向移動後打出鬼殺，這時它將會發出極高的導向性，這時將如雷霆一般的追向對手，然後在橫向移動或者是特殊步伐中，抓住無法防禦的時機擊中對手。這時候橫向移動以反時針方向為主。



尤其在面對擅於橫向移動及會特殊步伐的的角色時，這招式可以對對手產生相當的威脅這尤其對法蘭的フラミンゴ及凌曉雨的鳳凰構及前轉、側轉、吉光的卍輪、轉身腿等招式特別有效。除此之外，在雷武龍準備的移動時也可以用它來擊中對方。





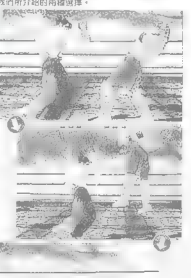
如果是自己準備使用鬼殺時，玩家們如果不在情況對自己絕對有力的時候使用就一點意義都沒有了，為了找到對自己有利的狀況，玩家可以先打出某些技巧，其中「戰鬥雙腳」就是很不錯的一招。這戰鬥雙腳可以讓對手開始感到慌亂，同時，在第三招時可以考慮「反制反擊拉」這招式應該比較不會有破綻，當然了！大家也不要忘了鬼殺。



對方重心不穩時的選擇

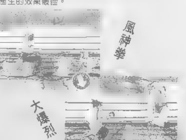
由於即便在仁使用短上踢擊中對手後對手也不會飛起來，因此這招在固定對手或反制對手的時候極少使用。在平時用普通攻擊擊中對手時，對手會有踉蹌蹣跚的現象，其實在這個時候用短上踢將會十分有效。當讓對手腳步踉蹌後，對方有兩種選擇，一是繼續搖晃，自己進行防禦，或者是馬上跌倒來倒地。

在對手搖晃時，我們可以用風神步伐來接近，然後打出風神拳，這時在搖晃的對手將會被擊中，同時對方將會飛起來，然後再接著使用空中組合技。在對付倒地的對手時，我們可以使用破碎踢較保險，但是如果對手準備起身，這時破碎踢的效果便會變得較低。因此玩家可以在利用短上踢後有剛才我們所介紹的兩種選擇。



除此之外，玩家們還可以選擇「奈落掃」，雖然如果出手太慢將會被對手追擊，但是如果在絕妙的時機擊中，對手將會和平時被奈落掃擊中時一樣馬上倒地。但是，這時在奈落掃後我們無法繼續使用白鷺遊舞，仁可以讓第二發奈落掃擊中，或者是再繼續再一次使用奈落掃。

但是，瞄準對手絕對不會倒地時使用風神拳所產生的效果最佳。



在元祖三島流的出現下 近日日影稀薄

在平時最常使用的風神拳中，在輸入↘後1～18格間按下左上鈕後所打出的風神拳在擊中判定產生前將為花掉12格，如果用一般的方法輸入，玩家在對手飛起來時將可以使用空中組合技，但是如果產生反制，對手卻會飛到遠處，這樣就無法打出空中組合技。

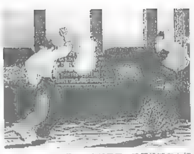




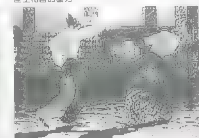
最後，如果在輸入↘後地19格以後再按左上鈕，這時將會打出「最遲的風神拳」，而攻擊判定產生時必須花掉13格，這時即使成功擊中對手都不會飛起來，他只會有一點搖晃而已。這時玩家所得到的利益只是7格的優先權而已。在這些招式中以「單格風神拳」的難度最高。

如果玩家能夠活用這些風神拳的招式，這樣才能發揮出真正風間仁的實力，由於風神拳是中段的招式，對於過去放棄風間而選擇平八的人可能也會轉而想要使用風間。總之如果能夠好好的發揮這些招式的威力，這樣才能將風間的魅力完全的顯露出來。





在輸入↘0格時，也就是同一時間按下左上鈕時打出的風神拳也被稱為「單格風神」，如果這種輸入方式成功，在仁的身上將會不斷產生雷光，在這種狀態下打出風神拳，這種風神拳的攻擊判定會發生在11格時，實際無論在一般或反制的狀態下擊重對手，對手一定會飛起來。但是，如果對手防禦住我方的攻擊，雖然對方會感到麻痺，但是因為這種麻痺與全體完全相，因此追打將不會成功。但是如果讓對方成功的防禦一次，這將會對對手產生相當的壓力。





艾迪・葛杜

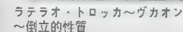
EDDY GORDO

隱藏的リードジャブ

艾迪在拳擊系方面的攻擊比較少。不過，現在我們發現了新的拳擊技。就是輸入←時的リードジャブ。不過，它的僵化時間要少2格。當此技被對手防禦的話會出現1格的不利狀態。不過，玩家如果使用リードジャブ而被對手防禦的話，也可以確保那1格的有利狀態。也就是在使用拳擊的情況下，玩家最好使用リードジャブ來代替它。不過，此技因為指令關係常常會變成ジンガ，所以玩家要注意。







ラテラオ・トロッカ～ヴカオン～倒立的性質

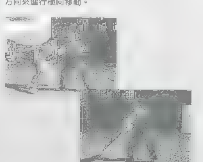
倒立之後的固有技中有ヴカオン，此技從ラテラオ・トロッカ轉換成倒立的中途也可以使出〔左踢☆←左踢加右踢〕。不過，此時因為要達到幾個條件，所以玩家要注意。

首先就是ジンガ之後的ラテラオ・トロッカ，此技並不能從倒立～或ハスティラ～ラテラオ・トロッカ之後使出。接著就是不能讓對手攻擊或者防禦ジンガ之後的ラテラオ・トロッカ。由於ラテラオ・トロッカ～ヴカオン～倒立是威力非常強的連續技，所以玩家要熟悉上述條件，才能夠確實地使出來。



ステップ和ジンガ的關係

艾迪常常會往左右方踏步，而此踏步對於橫向移動可說是有很大的影響。如果在往右方踏步的情況下，若艾迪往右方做橫向移動的話，其移動距離會大幅度增加。不過，如果往踏步相反方向做橫向移動的話，則幾乎不會出現什麼效果。也就是與其注意往逆時鐘方向做橫向移動，倒不如注意踏步的方向來進行橫向移動。



具有往右側移動性質的秘技

ハステイラ（↙左踢）和マカコ·エンベ（←右踢）都具有一面往右側錯開中心軸，一面使出攻擊的特性。由於上述兩者可以互相連接，所以往右側做橫向移動之後再使出ハステイラ～マカコ·エンベ的話，便可以繞往對手的背面然後進行攻擊。由於ハステイラ或バイア系連續技的速度很慢而且不容易使出，所以玩家要依據上述方法來使用。



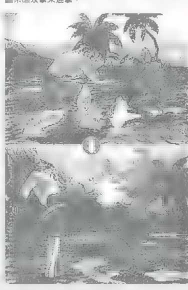
ＶＳ艾迪的重點 粉碎攻擊

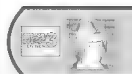
會輸給艾迪的最大原因就是，玩家無法理解「艾迪獨特的攻擊特性，也就是固有技會連續」。





本來最理想的狀況就是玩家完全看破艾迪的連續型式，然後依據情況來進行攻擊並擊潰對手。不過，實際上很難實現上述狀況。因此玩家要好好記住對艾迪戰的以下重點。利用站立防禦來阻擋艾迪的連續攻擊的情況下，使用長飛踢（↙右踢）來擊潰對手，利用蹲下防禦來阻擋的話，使用トウースマッシュ（起身中途右踢）來擊潰對手。使用リードジャブ或シットジャブ的連擊系攻擊，因為很難對應倒立以及坐姿…等特殊架勢，所以最好使用飛踢系的攻擊來迎擊。





法蘭

HOWARNG

法蘭總計具備左攻、右攻、左攻單足站立、右攻單足站立等四種架式，而且每一種架式能夠施展的技巧數量都很豐富。另外由於他的架式將會隨著每次出招的攻擊方式不同而改變，所以玩家剛開始使用法蘭的時候很容易被搞糊塗。

因為上述的原因，所以希望玩家能夠先將使用什麼技巧將會造成架式產生何種改變之間的關係記憶起來。

由左至右

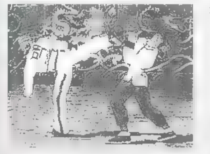
首先讓我們來看一看由左攻架式變為右攻架式（右攻單足獨立架式）的招式。雖然不管玩家使用其中的任何一項招式都可以，不過使用頻率最高的還是：

●右掛け蹴り

●由レフトキックコンボ（以下簡稱為ＬＫコンボ）展開的右掛け蹴り

●踵落とし

●回轉踵落とし等技巧。



以右掛け蹴り也可以轉為右攻單足站立架式，這時候可以選擇的攻擊方式也很多。在起身過程中按下右踢、右踢所施展的踵落とし可藉蹲姿拳擊等招式，於封住對手的動作後，快速地變回右攻架式。回轉踵落とし最好是在離對手稍稍有些距離的情況下使用。由於這招在判定上佔優勢，而且指令也具備可連續進步伐的特點，所以不妨一面調整與對手間的距離、一面伺機使用。

另外只要對方不是處在躺下的狀況下，想要進一步攻擊倒地中的對手的話，回轉踵落とし也是可以擊中的。就算這招在對方起身時被擋住，也因為能夠使其處於麻痺狀態，所以我方毫無破綻可言。除了上述的這些招式之外，還有半月蹴り及ＲＬキック的出招迅速、ミドルバックブロー的中段攻擊優勢也都是很有利的條件，所以玩家也可以將它們參雜著使用。

由右至左

接下來再讓我們瞧一瞧由右攻架式轉移成左攻架式（左攻單足站立架式）的招式吧！假若處在右攻架式的狀況下，不管進行防禦、走動、橫向移動或蹲下等行動，都會變回左攻架式。所以與其說是叫玩家記住如何將架式變為左攻的招式，還不如說記住有哪些招式會將架式變為左攻來得適當。

儘管這麼說，特別複雜的技巧還是有限。就像ライトニングブロー施展到第三發的時候，仍然會變回左攻架式一樣。順便提一下，筆者最喜歡的招式為ダブルスクリュー與ローリングライトキック。由於不管任何一擊擊中的話，都能夠將對手擊飛出去，一旦順利奏效的爽快感是無與倫比的。只可惜這兩招都屬於上段招式，所以並不是那麼容易就能夠成功的。

雖然ヒールナイフ在動作上和セットアップ→フラミンゴライトスイープ的連續招式是相同的，不過由於他的出招較後者緩慢，而且就算命中也無法讓對手倒地也沒什麼使用的機會。還不如自行輸入、使用ライトスイープ來得有用。

另外因為有這招的存在，所以セットアップ（→左攻單足站立架式）→フラミンゴライトソバットも無法迅速使用出來。這一點請玩家務必多加注意。

由單足站立架式進行架式變換

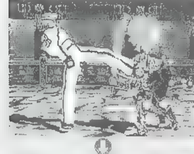
由左、右單足站立架式能夠施展出的技巧，基本上都屬於左右對稱型的。要是玩家光看招式表而想要記清楚的話，那可真是太辛苦了。其實它們真正最大的分別如下：

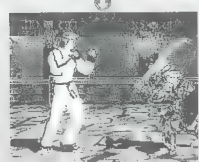
●ジャブ　　　　（同Ｐ）　→同
●バックブロー　（逆Ｐ）　→逆
●ソバット　　　（逆Ｋ）→逆Ｆ
●アクセル　　　（→同Ｋ）→同
●ヒール　　　　（→同Ｋ）→逆
●ローキック　　（↙同Ｋ）→同
●スイープ　　　（↙逆Ｋ）→左
●其他

括號中如果標記著「同」的話，表示法蘭舉起來的腳是相同的。若標示著「逆」的話，則代表與前項的腳正好相反，玩家應該左右顛倒地按下指令。→的前端如果標示著「同」，代表法蘭會將舉起來的腳順勢放下；「逆」則表示它會用放下另一隻腳。「逆Ｆ」指的是另一側的單足站立架式；「左」則是回歸左攻架式。

舉例說玩家在法蘭舉起左腳的時候壓下△的話，當レフトジャブ結束之後，則會變為左攻架式。若是在抬起右腳的時候中壓下→○的話，當ライトヒール結束後，則是變成左攻架式。

玩家們若是沒有在這個階段多下點功夫，那麼接下來的攻略部份也就完全派不上用場了。唯有熟練將這些踢擊動作間的架式自由變化，才是穩固一切的基礎。





掌握華麗的踢擊技巧吧！

邁向專家之路～初級

好了，那麼我們從現在開始準備一步一步研習法蘭的各項連續攻擊技巧吧！不過在此之前，玩家必須先將架式變換的流程記在腦海裡面，我們才能夠繼續進行下去哦！要是你現在仍然一頭霧水，請先翻回前一頁再確認一次喔！

接下來我們先將具備リードジャブ攻擊的角色保羅、妮娜、雷、吉光、大熊、熊貓、茱莉亞、布萊安歸於Ａ型角色，而其他角色則歸於Ｂ型角色。

首先請玩家要記下來的是使用到右掛け蹴り的兩項連續攻擊（以下單腳足站立架式簡稱為Ｆ）。

連續攻擊1

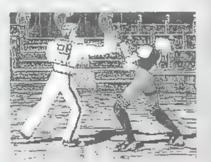
●右掛け蹴り→Ｆライトジャブ→セットアップ→Ｆレフトコンボ→右掛け蹴り→…

連續攻擊2

●ＬＫコンボ→右掛け蹴り→Ｆライトジャブ→セットアップ→Ｆキックコンボ→右掛け蹴り→…

請玩家注意，若是沒有在施展右掛け蹴り之後稍等一會兒才輸入△鍵的話，那麼這個指令將不會被接受。只要有如同從セットアップ施展出Ｆレフトジャブ一般，先行輸入的感覺，那麼一切就ＯＫ啦！

如果這項連續攻擊會被擋住的話，那麼唯一可以切入的空檔只有Ｆライトジャブ與セットアップ這兩招之間而已。而能夠切入這個空檔的人物，也僅限於具備速度最快的リードジャブ（以下簡稱ジャブ）之角色們。只不過如果對方想要勉強切入佩服，一旦在這反擊的狀況下被右掛け蹴り、Ｆライトジャブ、セットアップ等任何一招命中，接下來的攻擊也都會連續命中，沒有一招落空。



但是連續攻擊1的唯一缺點，就在於它所有的招式都屬於「上段攻擊」。對方不但只要蹲下來即可避過所有攻擊，甚至可以進而輕鬆地用蹲姿拳擊（以下簡稱シットジャブ）而化解接下來的攻勢。

因此能夠將這些缺點部份化解掉的便是連續攻擊2了。雖然在一開始的起手招式是ＬＫコンボ，但是由ＬＫコンボ還可以衍生出：

●上中中→右掛け蹴り
●上中下→右掛け蹴り
●上中→右掛け蹴り

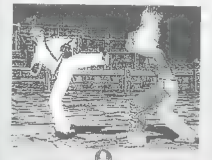
所以我方也可以混亂對手的防禦方向。另外因為在セットアップ之後還包含有Ｆキックコンボ，所以對方於重要時刻還是必須採取站立防禦。

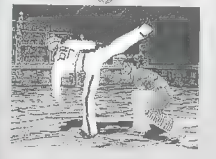
只要對手不知道對策，光是憑著這兩招就足以打倒他了。可見這些連續攻擊的強勁。首先請各位練習連續攻擊1，一直到能夠毫不停頓地將所有招式連續使用出來以後，再來朝連續攻擊2邁進吧！

初級對策

先前曾經提過連續攻擊1完全屬於上段攻擊是它最大的缺憾所在。只要採取蹲下的姿勢，就足以躲過所有攻擊；甚至只要施展再簡單不過的シットジャブ，都可以制止一連串的攻擊，因此面對它可說完全不成問題。

比較需要花上一點時間來注意的還是連續攻擊2。我們在破解之前，先將ＬＫコンボ的對策來說明一下吧！ＬＫコンボ由於在上段→中段之後可以衍生出中段、下段、右掛け蹴り等招式，所以會完全被認為是具有雙重選擇的招式。其實我方只要能夠擋住第一發的上段攻擊，那麼即使後面完全使用蹲姿防禦都沒有問題。





就算中段攻擊逼近到眼前，它也會強制採取站立防禦。所以上中中以強制性站立防禦擋擋；上中下以自動防禦抵擋；而上中右掛け蹴り則是以蹲姿閃避。這麼一來，直到セットアップ出現之前，所有的招式都能夠避開。真正的問題在於セットアップ之後的キックコンボ。由於キックコンボ為中段攻擊，所以此刻仍然維持蹲姿防禦的話，立刻就會吃到這記攻擊。為了避免這種慘劇發生，首先要以站立防禦擋住セットアップ。如此一來，法蘭接下來施展キックコンボ的時候同樣會強制執行站立動作，所以接下來只要採取蹲姿防禦，即可讓右掛け蹴り揮空了。

當然玩家可以選擇在セットアップ揮空之後再切換成站立防禦。但是與其使用這麼麻煩的法子，倒不如趕緊用出シットジャブ阻止法蘭比較好。面對著法蘭的連續攻擊，基本的要件就在於以蹲姿防禦擋住右掛け蹴り之後，再用シットジャブ使他的攻勢停止。一旦習慣了這種節奏感之後，還可以施展出起身上勾拳將他浮在空中，再來空中連續攻擊一口氣解決法蘭。

邁向專家之路～中級

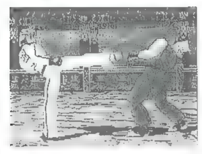
要是玩家們已經能夠掌握基本的連續攻擊的話，那麼我們準備邁向下一步吧！這一堂主要討論的課題是「該如何不讓對手施展出シットジャブ」。

在法蘭的連續攻擊中，右掛け蹴り絕對是不可或缺的一環。讓我們把問題的結論先搬到前面來講，當對方以蹲姿閃避掉我方攻擊之後，不論我們再拿出任何花招來，シットジャブ都能夠確實地加以制止。反過來看，只要是我們讓對手擋住的話，不管做什麼也不會遭受到對方的切入。而ライトジャブ則能夠將所有的攻擊都停止下來。

只不過ライトジャブ若是被蹲姿閃避掉的話，那麼我方又會再度遭對方阻止。這也就是連續攻擊①和②的真正弱點。為了徹底解決這個問題，還讓我們導入右掛け蹴り→右中段蹴り的攻略法吧！

順便先將這些招式的名稱分辨一下。正確點來說，由右掛け蹴り所施展出最快速的攻擊叫作「右中段蹴り」；而由右攻擊足站立架式所施展出的則稱作「Ｆライトサイドキック」。雖然它們原來是性質各異的招式，不過在這篇攻略中為了方便起見，一律統稱為右中段蹴り。

雖然右中段蹴り自然必須從右掛け蹴り才能夠施展出來。但是重點卻在於防備著ライトジャブ的對手，會比較傾向於盡快蹲下來。若是在此刻施展出中段攻擊的話，一碰上蹲姿防禦中的對手自然會毫無問題地命中。此時我方在右中段蹴り之後便衍生出可以用Ｆライトサイドキック或右中段蹴り這兩種攻擊的雙重選擇了。



若是法蘭的Ｆライトサイドキック被預測到而讓對手防禦的話，那麼主控權依然掌握在我方手裡。也正因為如此，我們可以繼續依照法蘭的攻擊模式進行下去。這裡對手會採取的行動有：

①ジャブ
②シットジャブ
③站立防禦
④蹲姿防禦

面對這許多分歧，法蘭較具有優勢的選擇有：

①セットアップ
②スピンキック
③コブラバイトスロー
④プラスマブレード

セットアップ可以被Ａ型角色的族群阻擋下來，所以和Ａ型族群中的人物交戰時，必須特別注意。但是對於我方而言，只有在最佳時機輸入的人才會比較佔上風。所以隨著輸入時機的不同，也經常發生セットアップ將對方的ジャブ擊潰的狀況。不過儘管Ａ族群的角色具備了ジャブ攻擊，但是反之我方的ワンツー、チェーンソーヒール、ライトリバースキック等招式的性能還是強於它。

至於Ｂ族群的角色則因為無法破解セットアップ，所以儘管安心地使用吧！只不過一旦對方拿出シットジャブ的話，那麼セットアップ便會輕鬆地被破解了啊！

面對於シットジャブ，スピンキック則是它的剋星。因為スピンキック是一面繞軸心挪動而一面施展的攻擊，所以碰上シットジャブ這類歸為性能較差的招式，將能發揮出難以置信的強度。



另外雖然它面對能夠擋下セットアップ的Ａ族群敵手也能佔上風，不過碰到ワンツー攻擊的情況時，還是會吃到它第二發攻擊的拳頭。接下來要討論的是比較具防守傾向的對手。不管我們如何拚命地將招式重組串連，但是對方只要一直持續站立防禦的基本型態，那麼先前的連續攻擊全部無法奏效。此時可以奏效的就算過於投擲技了。就拿コブラバイトスロー來說，若是將它接在ステープイン後面使用的話，那麼非常容易投擲。雖然指令必須重擺架式是比較可惜的一點，不過能夠確實造成對方傷害還是比較划算的。

當玩家一直看到這裡的時候，必定會發現①②③其實都可以單用蹲姿對應，便足夠應付了。

碰上敵方一直採取蹲姿的時候，我方便應該擊出プラスマブレード作為對策。雖然プラスマブレード一旦揮空，將會露出很大的破綻，所以是非常不易使用的一招技巧。不過擊中後卻可以讓對手飄在空中，接著再利用非常強勁的空中連續技加以解決即可。此時可以輸入的連續技有：

- ●プラスマブレード→セットアップ→ＦキックコンボZ
- ●プラスマブレード→セットアップ→Ｆキックコンボ第二發～右掛け蹴り→Ｆライトソバット
- ●プラスマブレード→セットアップ→Ｆレフトソバット→エアファング

照著這個順序，難度及傷害度也隨之增高。一旦最後的連續攻擊奏效的話，將可以造成對方體力量表超過一半以上的傷害度。由於輸入時機為使用上最重要的問題所在，所以必須練習讓身體記住用自己的身體記起來吧！如果實在覺得太困難的話，使用傷害度較低、但是比較簡單的連續技也無妨。至於由右掛け蹴り產生的另外一種技巧〝右中段蹴り〞也具有立即與延遲兩種使用方式。



使用立即出招是在對手被對方打斷攻擊的狀況下。或者像ＬＫコンボ及Ｆキックコンボ之類，由右攻架式施展出的招式被破解將落花流水的時候比較常用。反過來當我方從左攻架式快速改換成右攻架式時、或者利用單足站立，一面改變腳步、一面變為右攻單足站立架式時，對方的警戒心態則不會像面對右掛け蹴り時那麼高。這個時候，我方不妨慢些出招、設法將右中段蹴り在反擊狀況下攻擊對手。右中段蹴り（正確說來，應該是Ｆライトキック）一旦在反擊狀況下命中對手的話，不但能夠瓦解其架式、把對方打倒在地。就算再加以使用ヒールエクスプローション進行追擊，也可以命中。

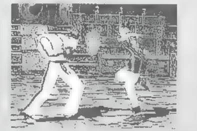
當然因為這招面對著敵手的半途切入還是比較吃虧的，請玩家們多家注意這點。

中級對策

面對右掛け蹴り只要確實地採取蹲姿就ＯＫ了，所以還是讓我研究一下擋住以後的對策吧！右掛け蹴り被擋住以後，則會產生右中段蹴り與Ｆライトサイドキック兩種不同的攻擊選擇。

若是ライトジャブ被防禦住的話，這時候玩家必須面對的則是先前所述的①～④的選項。一旦採蹲姿防禦的時候，雖可能會遭到由プラスマブレ所施展出的組合攻擊之苦頭，這還也是相當需要福避免發生的狀況。因為法蘭並不具備能夠選擇命中的中段攻擊（エアファング除外），所以基本上只要採取蹲姿就不會受到太大的傷害度。但是プラスマブレ卻是我方絕對不能受到的一招中段攻擊，因此當法蘭在這距離下將動作由右攻架式改變成Ｆライトジャブ之後，還是暫且避免使用蹲下的姿勢吧！

這麼一來，可供選擇採用的行動便只剩下站立防禦、ジャブ和シットジャブ了。如果採行站立防禦的話，對方只有コブラバイトスロー會對我方造成威脅性。從投擲技脫逃的指令為△鈕，所以一看到對方的投擲動作時，要趕快執行投擲脫逃指令。此時應該只要專注在這個動作上就可以搞定了。Ａ族群的角色若是想要中途切入對方招式的話，就要採取ワンツー。然後先前在



中級單元裡提到的①～④就可以全數被擊潰了。雖然說擊發ワンツー的威力仍會輸給スピンキック，不過幸好ワンツー是可以被中途停止的。當然セットアップ也是可以被阻止的，不過隨後我方必須調整架式。這也就是說一旦擋下セットアップ之後，並不是個施展ジャブ攻擊的好時機。因為有很多以一口施展ジャブ攻擊的角色在出招上都會慢半拍，所以請各位玩家要多注意才好。

至於使用Ｂ族群角色的場合下，則完全沒有對應的策略。碰上セットアップ或スピンキック等攻擊選擇過到眼前時，結果最好還是採取站立防禦、並且一面警戒投擲攻擊的發生才是最保險的防禦手段。

那麼如果在防禦了右掛け蹴り之後就立刻採取蹲下的行動又如何呢？當然接下來的ライトジャブ攻擊可以順利地避開，接著只要用シットジャブ加以阻止就好了。

此時就算碰上對方的右中段蹴り，結果接下來實際的狀況仍然是對法蘭比較有利的。比起碰上ライトジャブ的狀況更為糟糕。因為傷害度並沒有什麼大不了的，所以捨棄右中段蹴り而專注等待ライトジャブ加以制止並不算是個不好的選擇。

掌握華麗的腿攻技巧吧！

邁向專家之路～高級

在中級的單元中，我們已經說明過由右掛け蹴り展開的ライトジャブ攻擊，以及接下來變為右攻架式後延伸出來的攻擊了。基本上從右攻架式的狀況下，最有效的就是セットアップ與スピンキック了。由於スピンキック的閃避性能頗高，所以可以一面閃避對手出擊、並且一面展開攻勢是它最大的優點所在。與此相對セットアップ雖然出招的速度沒有那般迅速，但是卻能衍生出各式各樣的招式，所以能夠將使用連續攻擊的招式範圍擴展。這還是跟我們將重點放在由セットアップ（單足站立架式）延伸出來的連續攻擊吧！

從セットアップ產生出來的招式中，速度最快的要過於ジャブ了。因為這招就算遭到防禦，法蘭依然能夠掌握攻擊的主導權，所以還是對我方比較有利。但是由於攻擊判定都是上段→上段，所以伴隨著的缺點就是對方只需蹲下來，就可以避過這招攻擊方式了。

接下來再看到中段攻擊ヒール與バックブローー吧！不管任何一招的速度都只到還可以接受的程度，所以一旦遭受防禦的話，情勢會對對方比較有利。儘管如此，不過也還不至於到被對方反擊的地步。接下來，這兩種攻擊在攻擊結束後，架式都偏左右顛倒。所以只有由右攻架式展開セットアップ→バックブロー（或ヒール）的狀況下，才會再次回到右攻架式。緊跟著再度使用セットアップ或從ワンツー、スピンキック的連續攻擊也無妨。只不過此時如果直接施展セットアップ的話，將會被對手用ワンツー輕描淡寫地反擊回來。

所以一旦碰上能夠使用ワンツー的對手，最好還是將貫徹自己的防禦喔！如果玩家對於判斷ワンツー攻擊出現的時機相當有自信的話，這時採取蹲下的姿勢也可以。類似這樣的攻防方式，也可以運用在シットジャブ→踵落とし遭到防禦之後、或者單足站立架式→フラミンゴジャブ遭到防禦之後。シットジャブ→踵落とし能夠阻止對手的連續攻擊，以比較安全的方式轉移成右傾架式，是相當優秀的連續攻勢。進而當踵落とし擊中後，就算我方再使出セットアップ也不會被對手中途切入破壞，所以居於完全壓倒性的優勢。只不過它一旦遭到防禦，則會陷入不利的狀況，所以還是有小心提防的必要。

那麼讓我們將話題再轉回セットアップ上面吧！中段攻擊只要依循前面所提的兩個招式便以足夠應付，還剩下下段的方面需要加以研究。以單足站立架式施展的下段攻擊來說，ローキック和スイープ是兩個很好的範例。ローキック雖然出招迅捷，但是攻擊傷害實在不高，所以此時還是設法施展スイープ比較妥當。雖然已經習慣的對手一旦看見這招還是能夠進行防禦，不過這也需要一點點預測的技術。因為スイープ之後會形成蹲姿狀態，所以一旦以スイープ擊中而造成對方倒地的話，再用踵落とし追擊必定可以命中。只要一連串招式都能得手，造成的傷害度已經十分足夠了。

至於アクセル雖然看起來很像スピンキック，但是身為スピンキック最重要特徵的閃避性能卻在アクセル上可說完全沒有。卻使遭到防禦也還將對手撇向側面，感覺上有佔到一點點的上風，不過這種優勢只不過與使用ジャブ時是相當的。大致上接下來要用橫向投擲會比較容易奏效，或者可以輕易地用橫向移動繞到對手的後方。下一項就是最後要推薦的ソバット攻擊了。雖然它屬於上段判定，不過攻擊判定卻有如スピンキック般強勢，遇到和對手的攻擊碰在一起，居於上風的狀況也比較多。再加上由單足站立的架式施展出來的話，它可以不必經由一般的站立架式來轉換成另一隻腳的單足站立架式，可說相當方便。比方說玩家想要施展出セットアップ→ライトソバット→右中段蹴り這種在反擊狀況下使用的連續攻擊也不成問題。



基本上由於從單足站立架式施展的技巧都具備有左右對稱的特性，所以無論是セットアップ也好、或者右掛け蹴り也好，玩家都可以由此施展出相同的連續性攻擊。例如右掛け蹴り（→×）→ライトジャブ（○）→セットアップ（→□）→ライトソバット（×）→ライトヒール（→×）→右掛け蹴り（→×）→レフトスイープ（↙□）→踵落とし（×、×）這樣的連續攻擊（它是不是很容易被對方切入打斷的問題姑且不論…）也都可以在玩家

充分瞭解這些招式各自不同性質的情況下，自行創造分割使用。所以各位不妨也試著編排一些自己獨創的技巧吧！

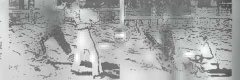
但是這邊所舉出的連續攻擊也一樣不例外，面對ステープアウト後退步顯得相當弱的。就拿Fジャブ遭到對手防禦的狀況來說好了，對於B族群的角色而言，這是一個完全居於下風的場面。此刻防禦的一方之正確行動還是採取後退步，保持距離。相對法蘭可以選擇的對應方式則有單發的×鈕、逆ワンツー與カットバック。以單發的×鈕而言，它就算遭到對手切入也能夠反擊來瓦解對方，所以風險性其小無比。

カットバック若是讓對手擋住的話，還可以讓他擺動身體。一旦使出最快的カットバック，仍然可以擊中。或者說利用プラズマブレード的投擲的雙重選擇攻擊也無妨。如果要提起另外一項弱點的話，那就是反擊技了。對於由キックコンボ施展的右掛け蹴り、以及由Fライトジャブ施展的セットアップ等容易遭反擊的技巧，請先準備好精確地輸入反制反擊技指令的功夫吧！每當遇到反擊技，就要試著記住那種感覺，並且在下一次再碰到的時候使用反制反擊技回敬。

邁向專家之路～橫向移動

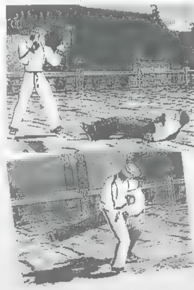
構成鐵拳3新機軸的就是橫向移動系統。因為法蘭能夠擺出單足站立架式，所以更需要將橫向移動加以活用。一旦輸入レフトフラミンゴ偽攻的指令，法蘭將會在舉起腳的同時，稍稍朝向反時針方向擺動。然後將它與橫向移動組合起來：橫向移動→レフトフラミンゴ偽攻→橫向移動。如果是我方在左側，一旦輸入（↓☆→□↓☆）指令的話，首先會迴旋移動、然後再因レフトフラミンゴ偽攻的作用朝逆時針方向移動、接著又再度朝近處移動。藉由這樣的過程，我方便可以經由側面繞往對手的背後了。此外就算將方向桿連續輸入也不會造成問題。再經過上述的超移動之後，玩家可以採取由Fレフトジャブ回到左攻架式再施展投擲技，或者Fキックコンボ～右掛け蹴り的攻擊來應對敵手。

具體而言超移動的實用性還是取決於使用時機的好壞。在接近戰或者防禦之後使用對法蘭比較有利。而ワンツー、Fジャブ、スピンキック等招式被對手擋住之後，則為使用的最佳時機。橫向移動能夠移動的距離都是固定好的，所以接下來與對手的距離越近的話，移動時所形成的角度將會隨之而擴大。另外橫向移動在剛開始出招的時候存在有破綻，所以在被對手的攻擊壓制的狀況下，最好停止使用。就算不使用超移動，而在一般的橫向移動狀況下施展出エアファング或サイドキック，威力依然很強。尤其サイドキック如果是在反擊的狀況下擊中第一發的話，那麼接連使出的第二發也會造成莫大的傷害。當然在平常的狀況也可以使用。



邁向專家之路～起身攻擊

法蘭並不是一名擅長中、下段攻擊的角色，所以在起身攻擊對它而言算是比較棘手的。但是只要能夠活用單足站立架式的話，便能夠增加起身攻擊的種種變化。首先將對手擊倒在地後，先靠近一點再說。來到敵方的面前，當場以LF偽攻採取左攻單足站立架式，接著再以F橫向移動朝反時針方向擺動。這樣一來就可以很輕易地閃避過對方的起身踢了。當然這種狀況使用超移動也是OK的。



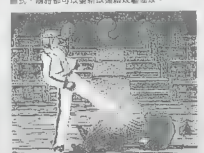
一旦能夠看穿對手的招式奏效之後，也有一種方法是邊施展キックコンボ、邊靠近對手。如此一來，即使對方採取了受身姿勢，也無法隨意地靠近我方身邊。使用出キックコンボ～右掛け蹴り→レフトソバット→Fキックコンボ→右掛け蹴り→レフトソバット→…的話，還可以在單足站立架式下翻弄對手喔！

換句話說，就是讓法蘭接近後擺出單足站立架式，看見對手要施展起身踢的瞬間，再拿出ソバット攻擊和他交手。遇上起身中段踢的話，可以用ソバット予以擊潰。雖然下段踢就足以擊潰對手，但是ソバット卻還具有將對手漂亮閃避的功能。就算對方沒有使出起身踢而讓ソバット揮空了，它也會再度回歸單足站立架式，所以不妨大膽地使用。若是保持右攻單足站立架式的話，還配合對方的起身踢而施展右中段蹴り吧！它可以藉由反擊狀況瓦解對手的行動。

面對翻滾起身的狀況，若是我方使用Fキックコンボ的話，有時會因為與對手之間的相關位置問題而造成從背後以Fキックコンボ擊中的場面發生呢！還可能朝向對方的頭部移動過去吧！



正如同我們一開始所提到的，施展回轉踵落とし追擊也是一種有效的起身攻擊。不論是倒地後、後滾翻或者起身踢，這一招全部都能夠擊潰。即使在起身時被對方擋住，對方也會因為畏懼回轉踵落とし而處於下風。再加上此時法蘭擺出的是右攻架式，隨時都可以重新以連續攻擊進攻。



正如先前所說過的，法蘭能夠使用出來的連續攻擊之範圍是無限寬廣的。看完以上的說明後，各位不妨也照著這個基本的原理來自行創造出一些獨門絕技吧！



凌曉雨

LING XIAOYU

用來當作起點的崩壞技

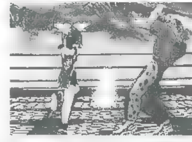
以下要為大家介紹的是，專來當作連續起始會非常優秀的「崩壞技」和依狀況別使用的「起身攻擊」這２種技法的應用。

有效控制對手

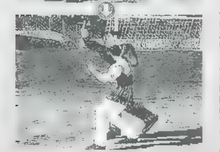
在固有技中，有些技可以在防禦、擊中、反擊等特定條件下，將對手的狀態崩壞。一旦對手處於狀態崩壞的情形，那麼行動的幅度便會受到限制，如此一來攻擊的一方便可做有利的展開。當然凌曉雨也有這種可以引發對手狀態崩壞的技。

若大致地將由狀態崩壞技所引發的崩壞情形加以區分的話，那麼便有將防禦彈開然後延長對手硬化時間之雙豎掌這種普通崩壞技，可以強制對手成為蹲下狀態的妃背步掌，和上下段判定一樣可以看到對手側面的里合腿等。

以下就針對上面技法來一一加以說明。首先，在延長對手硬化時間的誘發崩壞技中，雙豎掌和猛步猛虎掌最值得一用。其中，雙豎掌以一段停止為基本。在此情形下，若攻擊被對手防禦住，那麼雙方的優劣差也只有＋２格，擊中時則會是己方先







動的－５格。將雙豎掌使出後，雙方的距離將會很近，因此這時可由鳳凰架勢使出連續攻擊，或者是先讀出對手擺進的動作，然以橫移動～轉身的方式繞到對手背後再展開攻擊。

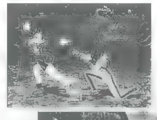
至於猛步猛虎掌，由於攻擊判定的發生有些遲緩，因此對手防禦住攻擊時，反而己方可先採取行動。不過，若是在第１、３擊的時候被防禦的話，那麼由於雙方的距離將會相距很遠，因此基本上要以里合腿或是踏進之後的浮身騰腿來攻擊。另外，若發現對手準備進行反擊的話，那麼便可改採由鳳凰架勢所使出的弓步盤肘和鳳凰連擊１段停止等浮身技來進行攻擊。

在第２種可以強制對手成為蹲下狀態的誘發崩壞技中，妃背步掌可以說是最值得一用的技法。至於其理由，最主要的還是在於它能像前述一樣，不論是防禦或是擊中的狀態，都可強制對手成為蹲下狀態。其中，若是擊中對手的話，那麼我方將有－４格的有利優勢。而且攻擊後，除了會成為密接狀態之外，位置經標也會稍微偏右，因此對手的下段攻擊將不會構成威脅。但是，若妃背步掌被對手給防禦住的話，那麼對手的起身上段系攻擊就有擊中的可能。因此，對於想要採取這種行動的對手，最好能以上下段判定攻擊來對應。

另外，斧刃腳和背身下段腳擊中對手時，同樣也能強制對手在不移動軸心的狀態下，做出蹲下的姿勢。至於像烏龍盤打和前掃架橫掃腿的技法，由於也能在攻擊後取得先機，因此將它們搭配鳳凰架勢來使用的話，便可變成連續攻擊。

關於第３種誘發崩壞的里合腿，此技在做出反擊攻擊後，由側面移動到對手的右側面。而若繞到對手的背面，再從左方向之橫移動使出虎尾腳的話，那麼相信對手將很難避開。若對手準備以站立防禦一邊回復偏離的主軸，一邊對上虎尾腳的攻擊的話，那麼便可在里合腿之後，直接使出投擲技即可。雖然剛開始時會有點難，不過玩家還是要設法找出最佳的反擊時機吧！

除此之外，當桃打華蘭之上段系攻擊擊中對手時，對手的倒下狀態將可以藉由搖桿的↓來做任意的選擇。若不選擇讓對手倒下的話，己方也還有－２４格的先動優勢可以利用。換句話說，在這之後還能在靠近對手的狀態下，以浮身騰腿或是里合腿做進一步的攻擊。另外，弓步盤肘在擊中欲蹲下的對手時，同樣也和桃打華蘭一樣，可以藉由搖桿的↓來做倒下狀態的選擇。





起身狀態下的對應法

投擲後的起身攻擊

一般來說，在使出一定會讓對手倒下的投擲技之後，接下來要做的當然就是對手起身後的攻擊。而這種攻擊，就稱之為起身攻擊。然而，在對戰中決定起身攻擊使用程度的主要因素，卻是投擲之後對手的所在位置。若是投擲後，己方位於對手的側面的話，那麼接下來便可使用凜鳳這項技法，做起身攻擊兼追打攻擊。不過，對於已經適應和凌曉雨對戰的人來說，也許他們會躺在地上賴不起來了。面對這種對手時，可朝向對手的方向做小跳躍，然後在着地時再以ライジングトーキック做追打攻擊。若對手還是改採當場彈起或是當場站起並踢的動作時，則可先利用小跳躍越過倒下的對手，如此當對手站起時雙方就會呈現背對背的狀態。在此狀態下，則可利用投げ編み１或是虎尾腳來做進一步的攻擊。

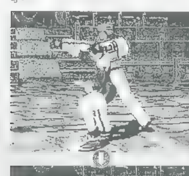


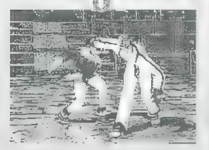
接下來，關於在橫移動之後的橫向投擲部份，則依倒下狀態之不同，對應的方式就會有所變化。以從對手之左側面進行橫向投擲的旋毛而言，此技在使出之後必須要先利用衝刺來縮短相距的距離。此時，若對手在當場翻身的話，那麼便可在對手轉身站起之時，直接以兩後投擲或是桃打華蘭來進行攻擊。若對手採用的是當場站起並加上踢的動作的話，那麼那麼便可在衝刺中先使出桃打華蘭的技法，如此等到將對手的技崩壞後，己方便可繞到對手的背後。若是面對的是以橫轉來起身的對手時，那麼可以在利用衝刺縮短相距的距離後，先做出蹲下的動作，然後等到對手橫轉的動作結束時，再以掃腿背身擊２段停止做反覆的連續攻擊。至於另一個從對手之右側面進行橫向投擲的裏旋毛，則可配合里合腿做起身兼追打的攻擊。另外，在裏旋毛和飛燕瀧異之後，若對手採用的是當場站起並加上踢的動作的話，那麼只要我方不動就不會受到傷害，這一點必須記住。



判定之二選一攻擊

使用上、中段判定攻擊時，由於攻擊之後並沒有確定的技巧可以來使用，因此此時可利用投擲或是中段攻擊來做二選一攻擊。但是，若就[illegible]晚雨的場合而言的話，則會因為正常架勢沒有比較有效的浮起技，而在面對站立右拳或是蹲下攻擊，對手向我方逼近的攻擊技時，因為軸被錯開的緣故而使得原先佔有6成優勢的攻擊技，反而敗給了對手的攻擊。但是，在實際的對戰中，由於配合上，中段判定攻擊系統的連續攻擊技很多，因此有效加以活用的話，還是可以發揮一定效用的。為此，在這裡推薦大家使用的是，在完成判定攻擊之後最好能設法形成轉身狀態。在此種狀態下，不論對手在這時使出什麼樣的站立基本攻擊技，最後都將因此而落空。而在此之後，我方更可利用對手的硬化期間以虎尾腳進行攻擊。就算這時對手將所有的攻擊都防禦住了，我方這轉身狀態下所展開的二選一攻擊還是一點也沒有改變。相對於此，若是對手準備以下段攻擊來對應的話，那麼我方只要以下段判定來對應即可。





受身時之對策

準備向起身之對手展開攻擊時，多少會碰到對手倒下時做出受身狀態的問題。因此，欲向倒下之對手進行追打攻擊時，事先一定要考慮到該如何去對應對手所使用的受身技法。以下將以最常採用之追打攻擊組合的情形來為大家作介紹。由於此時與對手之間的距離很遠，而且我方正處於轉身的狀態，因此即使做出踏步前進的動作也無法打中對手。不過，在踏步前進之後，若往對手方向做小跳躍的話，那麼不論對手是否有使用受身技法，我方都可落到對手的面前。具體的操作方法就是在里合腿擊中倒下的對手之後，先利用踏步前進向對手靠近，然後再做小跳躍。若在這個時候，對手採用的是當場站起並加上踢的動作的話，那麼在跳起後往下降的途中，使出ジャンピングソバット來對應即可。若是對手採用橫滾動在原地不動或者是橫滾的話，那麼在著地的時候，再用ジャンピングローソバット來對應。

如果對手這時有使用受身技法的話，那麼又該如何來對應呢？若對手有想在起身時進行攻擊的話，那麼還是以ジャンピングソバット來對應，若對手準備進行防禦的話，那麼便可使用ジャンピングローソバット或是在著地之後於蹲下的狀態下，以霞隔將對手摔投擲出去。由於ジャンピングローソバット在擊中對手後擁有先動的優勢，因此在這之後還可做二選一的追打攻擊。







吉光

YOSHIMITSU

有基本之處和深奧之處的吉光

現在我們來談一談有關吉光的對戰攻略。有關吉光極基本的概念我們已經在本人的地方有介紹過了，所以玩家從現在開始如果想從吉光下手的話，不妨先去參考之前的報導。

必須要再確認的秘技

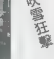
首先我們來探討一下須要再確認的固有技。鐵拳3發售至今已經超過半年多了。在現在這個時候重要的是，我們來想想什麼才是有用的秘技。

●吹雪

使用吹雪之後當然會有被對手防禦或者是反擊的危險，不過，玩家可以隨心所欲地使用，不論在連續攻擊中使用也好，或者從對手的攻擊中插進去反擊。然而最重要的是使用時機的問題，也就是在何處使用才恰當。

此項秘技在攻擊判定時很有效，尤其是它的運用是值得玩信鑽研。





●鬼薊

鬼薊是一項全部共有4段的連續技。由於它不論在何時停止都不會露出破綻，所以會使對手覺得非常迷惑。雖然說是可以隨時停止，不過第1段停止時所產生的僵直時間會很長，所以玩家要注意。

另外，玩家只要延緩鬼薊使出的時間的話，就可以擾亂對手反擊點的時機了。

玩家可以利用鬼薊的這種特點，如果在使用鬼薊的中途再改換別的秘技的話，就可以擾亂對手的判斷能力。





●毒溜め→毒霧

毒霧能造成對手的損傷會讓玩家有安全感，並確實跟追擊產生效果，是一項在重要場合時可以使用的秘技。

若要追擊的話只要使用忍法卍×4（第1、2、4發打擊）→倒木蹴的話就可以。之前我們曾建議玩家使用紫電菊，不過，現在只要使用這種方式比較好。

另外，毒溜め的狀態可說是項具有高性能的秘技。由於這種狀態是處於蹲下的狀態，所以使用上段攻擊不會打到，而且也無法使用摔技。因此，即使玩家被對手的連技打中也沒有辦法反擊，所以無法造成對手的重大損傷。



●紫電菊

紫電菊由於可以連續地使出連續技，所以不會給對手有反擊的機會。不過當玩家從忍法卍菊的秘技改變成倒木蹴的時候，就有可能會被對手肩摔。

當然，即使玩家改變成其它的秘技也是一樣可能會被肩摔，所以若想回避這樣的肩摔的話，只有停止這個秘技再蹲下，或者就這樣在被摔倒之前一直旋轉。

當對手在不知情的情況下，玩家可以改變倒木蹴的使出時機來玩弄對手，不過一旦被對手察覺的話，就會變得很辛苦了，關於這點玩家可要注意。



空中組合技後的變化

之前我們曾經為玩家介紹許多空中組合技，在對戰的流程中，玩家不要將焦點放在能造成大損傷而較比其它秘技還難使出的空中組合技，希望玩家不要忘了將重心放在對手起身時的攻擊。

簡單地說，在使用上勾拳或者站立輕腳打中對手1、2次之後，再使用吹雪的空中組合技的話是不錯的攻擊方式，不過，重要的問題就在於接下來的運用方法了。

特別是這一次的蹲拳可以回避扳倒，正因為跳躍變得比較困難，所以可以說玩家要解讀對手動作的重要性增強不少。例如，使用上勾拳將對手打上空中，然後在空中使用上勾拳。這雖然是很普通的空中組合技。不過，對手如果以順時鐘方向來回避扳倒的話，此時玩家就可以利用地雷刃來攻擊對手。

玩家如果能夠解讀對手下一步行動的話，與對手進行對戰時就會比較有利。







組合技
快攻

要善加使用銀閃華

若要研究直接使用銀閃華的話，我們到不如研究如何從忍法卍車之後再使用銀閃華。

首先，玩家可以利用秦腳或者霧卍い來扳倒對手，接下來的追擊就是突然使用忍法卍車。使用這種方式幾乎都會攻擊成功，所以不太會有問題，但是有時候也會有不成功的情況發生。不過，玩家不必在意上述情況，只要一連串使出銅閃華→銀閃華的秘技就可。

使用銀閃華時要接近對手的背面，在普通的情況下玩家是不會被對手發現而可以進行攻擊。而且接近對手的背部轉具有攻擊判定，也可以發揮將對手打上空中的效果。

本來這種攻擊方式具有將對手打上空中的效果，普通由於兩人間會保持一定距離，所以沒有必要再注意對手的落地動作。不過，若發生這種情況的話就有攻擊的機會。

使用的空中組合技如果是從轉身拳擊後才使出的話，由於秘技產生的僵直時間稍微長了一點，所以即使是反擊也不太容易使出。

因此，玩家使用轉身蹲下左拳擊→起身左上勾拳→中段踢或者吹雪等攻擊的話就夠了。

另外，吉光基本過肩摔中，右縱摔因為包括了起身攻擊…等，效果會比較好，所以使用的頻率也比較高。因此，從那之後再進行攻擊也是不錯的。



忍法陽炎・裏之後的行動

忍法陽炎・裏是一項完全面向對手背部的秘技，所以當對手摸清玩家攻擊方式的話，就能輕鬆地應付玩家的攻擊。不過，當玩家本身的體力不斷消失而使用華輪的話還可以增加攻擊方式的多變性。

首先，玩家得從能夠順利地使用忍法陽炎・裏→華輪這樣的組合技來開始練習。

重要的是玩家要牢記使用華輪的時機。當吉光的腳碰到地面時就是最好的時機。如果玩家太早使出的話，就不會發生任何效果，如果太晚使出的話，就會變成轉身踢了。

此時既使吉光是背對著對手，玩家可以完全不管華輪的輸入方向而使出。然後玩家立刻與對手保持距離並錯開之間的軸心線，而保持吉光背部面對對手的狀態。

接著，就是玩家和對手互相解讀對方下一步的行動。此時對手應該料想不到玩家從一開始到目前為止的行動。如果有被識破的情況發生的話，那應該也是玩家的朋友吧？

那麼，現在再回到正題。此時吉光所要採取的主要行動有4種。首先要建議玩家採取的行動就是過肩摔。玩家一定要有心理準備，輸入肩摔的時機儘量要選最快的時機。

不過，像凌曉雨和雷武龍…等有一些出乎意料的死角，所以當他們不採取任何行動的話，則無法當場抓住對手，這點請玩家要注意。

使用這過肩摔的目的就是在於，當對手對於我方奇怪的行動麻痺的話，就可以輕鬆地解決對方。

如果玩家遇到的對手是高手的話，對方很有可能會使用忍法陽炎・裏混合上勾拳來攻擊。此時玩家可以使用華輪來迴避攻擊，然後再使用肩摔便可。

採取這種行動是最具安全性的。玩家就採取這種行動來觀察對手的行動。

接下來就是轉身踢。它是一項可以一面使出勾鐮的秘技，一面立刻面向對手的秘技。不過，使用上段攻擊的話，對於一定的對手會攻擊不到。這樣的話，使用小跳躍＋K再伺機使出空中組合技的這種方式也不錯。使用此方法的話，中段攻擊的回轉幅度會很大。這些都是針對轉身攻擊的情況下來談的，當對手所使出的秘技變得不完整的話，就表示慢慢地陷入圈套之中。玩家打擊中對手的話，再漂亮地使出空中組合技來解決對手。



最後就是忍法卍菊了。這項秘技雖然是背部面向對手，不過玩家可以不管左右的指令來輸入秘技。由於忍法卍菊是在和對手之間有一定距離的情況下來使出，所以兩人間的距離會漸漸拉遠。使用此方法與其說是因為攻擊連續的關係，倒不如說是因為具有很高的娛樂要素。由於對手追擊而來的時候，玩家可以一直使用此方法來反擊，所以可以輕鬆地應戰。

另外，以上的方法都可以不使用華輪而直接使出來，而且玩家在攻擊中插進華輪的話，那吉光的動作也就會愈變愈怪。

總之，以上的方法沒有什麼重要，不足以左右吉光的戰鬥方法，不過玩家如果有時間的話不妨試試看。

日向砲之後的追擊

使用日向砲的話由於可以將對手打上空中，因此可以接著使出各種空中組合技。另外，因為日向砲可以在地雷刃以及千覺後使出來，所以狙擊對手的機會有說是出乎意料地多。

雖然狙擊的機會有很多，但是在使用日向砲之後，玩家與對手之間的位置關係會產生微妙的變化。這樣的話再使用空中組合技。

●日向砲→吉光ブレード→忍法卍車→銅閃華→鋼閃華

早一點使出吉光ブレード，則對手會在趴著的狀態下使用扳倒。此項組合技就是利用上述狀況。通常銅閃華之後的鋼閃華並不能利用回避扳倒來攻擊對手，不過像上述情況的話就可以攻擊。

另外，因為地雷刃之後很難使出日向砲，所以在此情況下建議玩家使用不同的空中組合技。

●地雷□→地雷刃→地雷砲

玩家還可以使用地雷跑或者是跳躍地雷，來代替在這項組合技中最後的地雷砲。地雷砲的使出時機是決定攻擊成不成功的重要關鍵。還有，地雷刃如果是在地雷砲之後的話也是可以的，但比在日向砲之後再使出還更有效率。

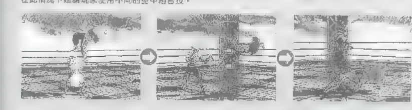
另外，使用跳躍地雷來追擊對手的時候，則必須在使出地雷刃之後要抓住恰當的時機來操作搖桿。總之，玩家不要將搖桿向上扳再放開。

怪異的動作

吉光的基本性能頗高，無論是站立拳擊、右勾拳、中段踢都可以輕鬆地使出來。再加上如果有包括華輪的下段攻擊以及吹雪的話，就可以充分地進行戰鬥。

不知為何老是喜歡採取怪異行動的他，正因為是一位具有魅力的角色，所以讓人忍不住想研究，他的秘技所產生的效果為什麼不會直接讓玩家得勝。嗯～這一點可說是有趣之處。

怪異忍者・吉光
全新出場！！





妮娜

NINA WILLIAMS

善用連續技、起身攻擊來擊潰對手！

這裡將介紹妮娜的一些實用技巧，雖然有一些並不會很華麗，但是對實戰中助益可是不小喔！

了解對手的心理

在和人、電腦的對戰當中，除了要反應快、輸入指令正確之外，也要依對手的行動判斷你下一步的動作。這裡將會介紹一些能夠讓對手很難招架的連續技。





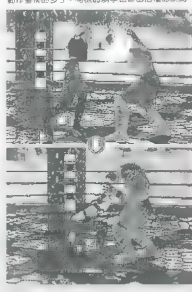
●ワンツーパンチ→セメタリークラッシュ

攻擊方式雖然很單調，但還是一個相當有用的技巧。連續對敵方使用兩次ワンツーパンチ時，若第一次被防禦住則第二次必定會遭受反擊。不過，第二次的ワンツーパンチ若應用得當，也是很容易就可以將敵人打至空中的。

這一個連續技雖然有四次的連續攻擊，但是都為上段攻擊。若對手蹲下的話會很容易被躲過，但是セメタリークラッシュ的第一段可以用レフトアッパー變為中段攻擊，可以視狀況而調整用法。

●ディバインキャノンコンボ→鯱突き

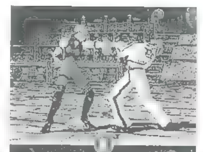
這一個招式雖要依對手的行動而定，但是當對手出空拳或是意圖使用上擊技時將非常的有效。以前有在ディバインキャノンコンボ後連接ディバインキャノン的連續技用法，但是鯱突き絕對要比他動作要快的多了。同樣的崩拳也有出招慢的缺點。



投擲技的使用時機

什麼時候要使用投擲技，這也是對戰時的一個重點。一般來說，在站立拳攻擊之後使用會最有效。不但很難迴避，而且若拳有擊中對手的話，幾乎投擲技都會成功。另外在所謂的R&B（ライトローキック&バックスピンッチョップ）之後使用也不錯。比起完成之後接著使用站立拳來說，投擲技要好用多了。

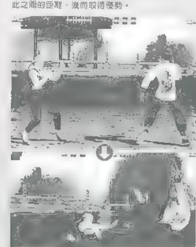
在空中連續技之後，對手打算迴避你的倒地攻擊時使用也可以。這個時候對手通常會處於倒下的狀態，使用投擲技將會有意想不到的效果。不過，這也要看對手的行動來決定要不要出手。在進行完橫移動之後使用投擲技也會有不錯的效果。





當離對手有一段距離時

當離對手有一段距離時，攻擊的展開將會變得比較困難。若是隨意出招，恐怕會遭到對手的反擊技攻擊。當然想要嘗試投擲技更是不智之舉，建議玩家可以使用雙掌破和鯱斬，不過要在橫移動之中來使用。因為在橫移動當中，有閃避對手技巧的效果。所以即使使出的招式沒有命中，也可以縮短彼此之間的距離，進而取得優勢。



鯱斬的空中連續技

在實戰當中，鯱斬可以當作投擲連續技來使用，通常都可以得到不錯的效果。不過，因為鯱斬出招後僵硬時間較長，所以要想造成空中連續技並不是那麼容易的。中間要加入站立拳的動作才行，但是千萬不可以加入搖桿的動作。接著隨後順勢再使出ニールキック進行追擊。

空中連續技之後的起身攻擊

這裡要告訴玩家們如何對付因為你的空中攻擊技而倒在地上的對手。首先，這裡所指的空中連續技並不是用各種可能的技巧把對手打倒在地上就可以了。而是由浮起技→小跳躍踢→R&B第一段取消的橫向移動（是不是有些複雜？）

這一連串的動作之中，橫移動將是重點所在。做的好的話將可以可以取得對對手施展技巧的好位置。這樣一來，多少可以補回一些使用此種空中連續技所減失的攻擊機會。

那麼，以下就來說明詳細的使用方法。首先要提醒玩家，在R&B取消之後的橫向移動必須是移往右側。也就是說，1P的話是移向前方、2P的話是移向後方。接下來的攻擊動作將會以鯱斬及ディバインキャノン兩個為主。使用鯱斬攻擊的話，無論對手在倒地之後會有什麼行動，大部分也都能夠有效的對應。這些行動包括了翻轉、後轉、逆時針方向的閃避動作。

而使用ディバインキャノン的話，將可以有效應付包括以上情形之外的其他敵方動作。比如說，當對手做逆時針方向的迴轉之時，ディバインキャノン雖動作慢，但仍然可以確實的擊中對手。但若使用鯱斬時，若時間控制不當將會有落空的可能性的。

對付對手的牽制踢腿時，雖然可以用鯱斬將其動作制止下來，但是用較快一點的ディバインキャノン的話，還可以使對手再次浮起來呢！

適當的選擇以上的技巧，就可以使被攻擊的那一方要付出相當慘痛的代價才能夠爬起身來，或許也就因此被你所擊倒了呢！



仔細看好對手的動作

說了這麼多，可是最重要的，還是希望玩家們能在對戰的時候能夠隨機應變。老是記得一些固定的招式用法或許在對電腦戰當中還有效，但是對人的時候恐怕就不一定那麼靈光了。這一點希望玩家要特別注意。





金

KING

處於對戰狀態，金總歸於愈是艱苦戰鬥愈能激起戰鬥意志的逆挫越勇型角色。特別是當有玩家想要選擇並提出這個角色究竟是屬於打擊系或是投擲系的問題時，老實在的並沒有一個明確的答案。

不過，即使無法確實得到金所重視的攻擊方式，多多少少也應該有一些能夠當作一般常識記住的技巧吧！所以在這裡，我們就要告訴各位這些對戰技巧，各位一定要記清楚喔！

從橫向移動的攻擊

由於金所使用的大部分技巧，其攻擊發生的時間都比較遲緩，光用打擊系招式來戰鬥一定會相當艱辛。而如果使用了レフトストレートライトアッパー、ライトストレートレフトアッパー等招式，還勉勉強強能夠保持戰鬥的現狀；不過，只有用這幾招來攻擊實在太單純了，所以還是適時地加些變化。

在這裡，橫向移動的位置，正是加入攻擊方式的重要地點。至於什麼樣的招式最適合與橫向移動配合使用呢？總括而論，在使出站立右拳後以及ライストレートレフトアッパー等出招後會出現短暫僵硬的技巧最適合使用。

橫向移動之後，推薦各位使用ライジングトーキック、ブルータルサイクロン等技法；特別是ライジングトーキック側面攻擊後，在空中施展ＬＰ的話，對手會面朝下的倒在地上，或是無法再擺出的防守姿勢，此便正是使用レッグブレーカー或倒地投擲的天賜良機！

橫向移動不只能搭續在技巧後使用，也可以一邊向前邁進接近對手一邊進行橫向移動。從橫向移動發出的投擲組合技，除了在對手出招時使用之外幾乎都不會成功，因此最好取消投擲的動作，改以下段攻擊或浮起技來進行攻擊。由此可知，使用橫向移動可以讓攻擊招式更加靈活，因此各位一定要完全地習得這門技巧。



使用蹲下衝刺

金的投擲組合技動作中，蹲下衝刺雖然只是其中的風神踏步，但是這個蹲下衝刺也可以當作攻擊連攜技來使用。蹲下衝刺的利用時機，是在與對手間的距離縮短的同時，順利地躲過對手的上段攻擊。ブラックボム雖然屬於單純投擲組合技以及中段攻擊的二種攻擊方式，但是由於不論是哪一種，到攻擊判斷出現為止都需要花費不少地時間，所以實際上並沒有那麼實用。而這個時候，假如利用從蹲下衝刺開始的其他技巧，就要比投擲或ブラックボム的攻擊發生速度快多了。

使用蹲下攻擊，大部分的對手由於想要閃避投擲組合技而選用蹲下防禦，所以在此時要以中段攻擊命中為目標。雖然說使用ブラックボム也不錯，但還在這裡我們還是推薦各位使用ライジングトーキック。從蹲下攻擊變動的ライジングトーキック，其攻擊發生的速度比ブラックボム快，因此非常容易使出；而且使用此技法，可以比對手更快發動攻擊。

另外，要施展蹲下衝刺，當然就必須讓金處於蹲下的狀態。將搖桿中立、連打ＲＫ的話，就可以使出トーキック；而如果連打ＲＰ的話，則能夠輕鬆的使用ダイナマイトアッパー了。以上是我們為各位介紹的從蹲下衝刺開始的打擊技，而使得投擲組合技更容易判定的例子，各位在實際的應用過程中，不妨試試看由スタンディングアキレス、アームブリーカー為首的投擲組合技也不錯喔！



摔角高手

重出江湖

特殊投擲的攻擊

蹲下投擲與倒地投擲是金特有的技巧；不使用這些技巧狙擊，無法成功壓制對手的攻擊。不過，到處都有能夠施展的機會，所以不用太過擔心。以下就為各位介紹這些特殊投擲技的使用地點。

●蹲下投擲

將蹲下的對手加以投擲就是所謂的蹲下投擲技，但是確實能夠判定的狀況卻很少。唯一可以確定的是下段判定時能夠使用，不過在下段判定時利用ライジングトーキック技法會讓對手浮起，所以不能隨便施展。另外，在對手採取防禦姿態的瞬間也能夠施展蹲下投擲，但是此時不但時間難以掌握，再加上沒有辦法每次都進行必要的投擲判定，因此並不建議各位使用。假如在攻擊連攜技中加入蹲下投擲，不論是以站立右踢防禦後，還是取消橫向移動後的投擲組合技都為其基本連續攻勢，但是這樣的情況多多少少摻雜了賭博的要素，因此大部分的時間都是不合用的。採取守勢的對手在起身的瞬間，各位可以試試看使用投擲或是蹲下投擲兩種技巧。要使用金就不能不了解蹲下投擲技的決定要素，這可是非常重要的攻擊技巧之一喔！



抓住對手

奮力一擲

●倒地投擲

和蹲下投擲技相同，唯有金才有倒地投擲的技巧。雖然能夠將倒地的對手投擲出去，但是在防守面的技巧有時是很難判定的。不過，也有些不用採取守勢的倒地技，即使不能確實地投擲，除了利用對手攻擊的空隙以外，還有許多地點能夠使用。

判定倒地投擲的地點，已經在前面的橫向移動場所中介紹過了；但是從側面浮起時，在空中使出右鉤拳讓對手面朝下的倒下，所以在著地時同時正是倒地投擲的判定機會。

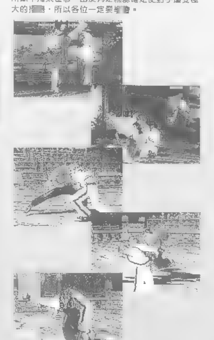
其他，像ドラゴンスクリュー、ツームストンパイルドライバー、レッグブレーカー、グランドスマッシュ等技巧使用之後，也可以試試倒地投擲的技巧。雖然相當困難，但是用グランドスマッシュ（反制時）→橫向移動→グランドスマッシュ→倒地投擲組合而成的技巧也可以利用看看。

在施展第二個グランドスマッシュ的時候，倒地的對手如果被グランドスマッシュ攻擊的話，對手就會俯地倒下，此時正是倒地投擲的判定機會。但是因為這技巧非常困難，要讓對手俯地倒下還不容易。因為沒有實用等級，所以不必無謂的攻擊。根據以上的說明，到處都是倒地投擲技的使用時機，所以最好記住所有的方式。

●背後投擲

背後投擲是不能確實判定的。但是在意外的情況下還是能夠攻擊。當對手面朝上，頭正好在自己的腳下；倒地時踢腿，就可以利用グランドスマッシュ擊碎對手，並同時一定能見到自己的背後倒下。當然，由於反制グランドスマッシュ會損耗之前的倒下，但是這可是背後投擲的判定時機喔！

ハーフボストンクラブ、コブラツイスト都是金的背後投擲技，但由於威力都差不多，所以用哪一個都沒什麼關係。另外，各位也可以試試由背後開始的指令投擲技ースロレッチバスター。其他，像是使用反擊技被右踢反制時，擺脫反擊技後也是背後投擲的攻擊機會。脫離反擊技之後，立刻輸入ジャイアントスイング的指令，就可以判定ハーフボストンクラブ。另外，在這樣的條件下，即使沒辦法使用ジャイアントスイング，也可以利用ストレッチバスター來代替，所以非常方便。脫離反擊技之後的背後投擲，其範圍多多少少會有些變化，所以不用太在意。由於判定就能確定使對手還受極大的損傷，所以各位一定要學會。





雷武龍

LEI WULONG

讓人們漸漸感到熟悉的鐵拳3，仍然在戰鬥方式上不斷進化著。在此將介紹些和目前為止所介紹過的招式不同的打法吧！

空中連續技

讓對手浮起後的LP→龍聲中段腳是最基本的空中連續技。這是在實戰中應用最廣泛的技巧，值得[illegible]。

其1

在龍聲中段腳第三發時停止動作，轉為豹之架勢。之後對倒下對手施展豹手（豹の構え中按RP）。這比龍聲中段腳在最後使出時威力還要強。此外，對手進行跌倒迴避動作時，就在對手起身瞬間使用豹雙爪（豹の構え中按LP→RP）。使用豹雙爪時，最好只使出單發攻擊，才不會因深入敵陣而遭反擊。而[illegible]發出手擊中之後還可以使用踢立RK進行攻擊，威力之強不在話下。像上述一般，在龍聲中段腳第三發攻擊時停住，可以接續更多攻擊招式。

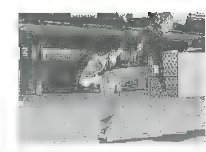






其2

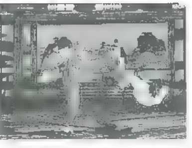
當龍聲中段腳的最後一擊擊中對手時，立刻變化成鶴の構え（架勢），再用鶴爪（鶴の構え中按RK）攻擊。但是在鶴の構え之後立即使出鶴爪的話，常常會揮空。立即出招而能打中的對手，大概只有大熊、捷傑克等體型偏大的角色。即使如此，只要在擺出鶴の構え之後前進一步施展鶴爪，[illegible]容[illegible]擊中更可以突擊敵人要害，造成敵人嚴重損傷！但是，鶴爪只限定在敵人倒地時才能使用。對手採取跌倒迴避時是打不中的。這時候玩家們就要好好運用自己的眼睛判斷攻擊與否了。其實，即使是緊急迴避也會爬起來；在對手爬起來的瞬間使用鶴手也很不錯。此外，讓對手在側面扶起時，不但龍聲中段腳可以完全擊中，甚至更可以使出鶴爪，將對手體力削去大半！要好好地記住。



其3

在使用浮起技、跳弓腳（睡著時LK＋RK）的場合，雖可再以ライジングトーキック＋龍聲中段腳這一招空中組合技巧；但這時如果龍聲中段腳在第二發或第三發時停下來，而擺出各種架勢時，更可以進行多樣化的連續攻擊。此外，跳弓腳之後還有另一招空中連續技巧。在擊中對手，讓對手浮起之後，故意地繞到對手側面再按下LP。當然，之後的龍聲中段腳及鶴爪都可以順利地擊中對手。空中攻擊所造成的傷害，是非常恐怖的。但是在作出睡著動作時，如果不利用這一招本身作出的側面移動，就沒辦法使用接下來的連續技。要注意作出睡著動作時一定不能和對手保持軸心垂直的狀態。對空中攻擊威力不強的武龍而言，在空中連擊中轉型[勢攻擊對攻擊力不無小補。



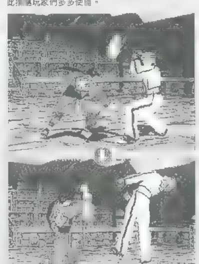


展開架勢之後的攻擊

武龍有5種攻擊架勢。蛇、龍、豹可以自由變化攻擊，問題不大。倒是虎、鶴兩種使用機會不多，有必要進行研究。在這裡就來介紹其特徵及攻擊連攜技巧。

虎の構え

虎の構え的中、下段攻擊非常強。下段攻擊類似後掃燕舞，沒什麼問題；中段攻擊的西虎爪及東虎爪由於空隙大，使用不易。這兩種技巧的特徵是使用後會成為蹲下的狀態。又，出拳之前的空隙雖大，但是動作完成時幾乎是沒有空隙！利用這一點，在西、東虎爪被對手擋下來時，對手若採取反擊，就可以立即使出站立上鉤拳（連打RP）。這是非常有效的欺敵技。東虎爪因為攻擊距離較長，在此推薦玩家們多多使用。

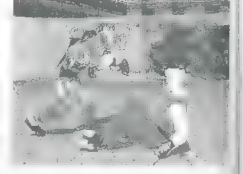


鶴の構え

鶴之架式除了在空中連續技之後的場合以外，幾乎沒有使用的時機。但是只要使用方式正確，還是可以進行有效攻擊的。鶴突、還會用在對手起身時，而鶴在被擋住之後會向後退，可以進行中、下段攻擊。其他還有跳鶴迎擊。但是只要第一段攻擊被防禦住，其他攻擊也無法。最好在第一發時停住，再用後掃燕麒或是投擲技攻擊。這是令對手措不及防的閃電攻勢。攻擊招式的變化，是相當重要的。









起身迎擊

在這一類遊戲中，起身攻擊常常會被化解，在對手起身時進行攻擊是非常不錯的戰術。在武龍的場合，後掃燕舞是最基本的招式；但是在此要介紹的，是從龍架中段腳發展出來的針對對手起身時的攻擊招式。首先將對手倒地，之後以龍架中段腳前進至對手眼前轉換成龍或豹の構え；即使龍架中段腳擊中對手，也不要踢出最後一段，而要立即轉換成架勢。在這時候會讓對手迷惑，接著就猛攻至KO對手吧！採用龍の構え時使出龍砲，豹の構え時使出豹手，可以將倒地中的對手予以痛擊。龍砲之後再轉換成虎の構え的話，可以再度發動起身迎擊。起身迎擊的特徵是不使攻擊流暢度受到破壞。發中段腳之後的架勢變化，之後再度變化架式，更必非常有趣。龍架中段腳轉變架勢的過程中在平時很容易被攔混；但是在對手倒地時就可以安心地使用。對起身迎擊到現在為止還無法想像的玩家們，趕快著手一試吧！



佛斯特・羅

FOREST LAW



在鐵拳3之中，說到攻守最平均莫過於佛斯特・羅了。和先前介紹過的”雷之對戰攻略”內容大致相同，由於反擊技巧熟練之故，攻擊速度快，更可以連續空中攻擊將對手HP大幅削減！所以只要防禦優秀的玩家操縱他的話，簡直就是天下無敵！在此除了這一招老套之外，還要說個新戰術，起身攻擊。



以反擊技攻擊是致勝之鑰

操縱羅時，防禦比攻擊還要重要。反擊技巧中也有能打飛對手，奪取對手一半體力的技巧。所以，變化也是非常重要的。反擊技在以下的時機使用：

●上、中段攻擊防禦之後使用ハイキックライトサマー

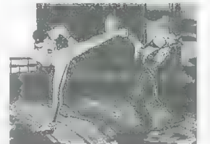
●下段攻擊防禦後用ライジングトーキック或站立中ライトアッパー

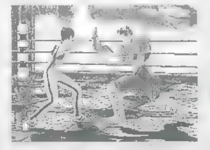
這些是基本的反擊技巧。在對手有較大空隙時，是使用的絕佳時機。還有，反擊技之後的空中連續技也來練習一遍。

●ハイキックライトサマー之後用トゥースマッシュ→ドラゴンラッシュ是最理想的連續技。幾乎不會失誤，損傷也大，用上兩次對手就被KO了。

●ライジングトーキック或是站立中ライトアッパー之後要進行穩定攻擊的話，就用ダブルサマー。樣子也帥氣，也可以繼續施展其他招式，例如ステップインサイト等。

雖然威力不比ハイキックライトサマー強，但絕對不弱。在這之後可以確實地用反擊技巧帶出連續技而提高勝率。最大的問題是要如何防禦對手的攻擊。





使用ドラゴンラッシュ・ドラゴンストーム就夠了嗎？

攻擊的關鍵的確在於這兩招之間。對羅而言要在一定距離的接近戰中才能發揮優勢之故，主要還是以反擊技巧為主。但是，對手也會陷入相同的困境之中。因此，遊戲時大部分時間維持在中間距離之中。Dラッシュ和Dストーム兩招非常相似，在第三招擊中對手時能夠讓對手浮起。最主要的攻







擊方式，就是以輕微的小招式試探對手，令對手著急地進行攻擊之後，再以[illegible]技巧攻擊之。坦白說，雖然只用這兩招不怎麼過癮，但是即使只用這兩招，也可以慢慢地拖時間獲勝。在這裡想要對玩家們說的，不只是希望玩家用這兩招使對手著急，更希望玩家們了解技巧的原理，以應付日趨艱難的戰役。使用Dストーム時，只要第一發擊中對手，接下來的兩發攻擊一定會擊中對手，而使對手浮起。希望各位玩家仔細確認第一發擊中與否。Dストーム也有要注意的地方。一旦被敵人擋下來之後，對手搞不好還能閃掉最後的攻擊而進行反擊！希望玩家只在反擊時使用這一招。







使用時機非常重要的〝フェイクステップ〟

輸入指令後，會〝碰〟地一口氣進行行動的〝フェイクステップ〟。之後經過一段時間，本來的中段攻擊會變成上、中段迴避後攻擊。對對手而言是非常棘手的技巧。仁、雷、保羅、武龍等人都得特別小心這一招。值得害怕的[illegible]是因為被抓到空隙閃掉之後的還所進行的反擊，威力非常地強。只要迴避後攻擊招式成功，就可以使出4種技巧。通常是追加空中連續技，或是使用トラップレフトブロー之後再用シットストレートフトサマー攻擊。



這可是能奪取對手大半體力的絕佳技巧。在什麼時機使用呢？在此作簡單的介紹。這一招的特徵是迴避動作非常慢，也是使用上的盲點。也就是說，遇到了類似攻擊判定快的跳躍攻擊時，即使輸入了迴避技巧，也會被對手先行攻擊！所以〝フェイクステップ〟這一招要好及早使用，才有時間輸入迴避攻擊技巧。實戰中，以トゥーキック、アッパー等連發無空隙攻擊讓對手擋住；之後再使用。依情況合不同，機械地使用這一招雖然也不錯；但在這時一定要保持中間距離。在遠距離時失敗的話，會在閃躲對手攻擊之前先被打到空中去！要小心使用。





決定性的漂亮一擊〝起身攻擊新戰術〟

除了原有的ライジングトーキック及ドラゴンテイル等多樣化攻擊之外，又增加了新的戰術那就是大跳躍。光看名稱，搞不好玩家們的反應都是「[illegible]」；正由於此，在這裡介紹的是近乎不可思議的事實！在被擊倒後，正要進行起身攻擊時以大跳躍穿過對手，由對手後方進行偷襲攻擊。在這時試著輸入ＬＰ這一招。之後會出現ドラゴンバックブロー擊中對手。遊戲從這裡開始有趣！本來自己背對對手時使出這一招擊中的話，自己看著頭對手也會回頭；但是施展起身大跳躍繞到對手背後使用這一招時，會使玩家有對手朝這裡撞過來的奇妙感覺。在這時對手會有空隙，接著施展ハイキックライトサマー就可以了。在對手起身向反方向攻擊時，也可以使用這一招。但是對手使出下段起身踢時無法使用，要小心。順帶一提，在以ドラゴンバックブロー擊中對手正面時，追加一發Dラッシュ→シットストレートレフサマー，就可以將對手打上空中進而使用空中連續技巧。一定要記得喔！





保羅

PAUL PHOENIX

保羅的對戰方法，在鐵拳的3個作品中都非常地類似。基本上，如何去接近對手以取得主導權，然後再採用二選一攻擊，這便是最基本的戰法。至於其他的細節部份，則在以下為大家做介紹。



防禦不能的快速ＰＤＫ組合技

保羅有3種「從上段拳擊→下段踢（シットスピン）」的組合攻擊。它們分別是由左拳開始攻擊的「ＰＤＫ組合技」、由右拳開始攻擊的「逆ＰＤＫ組合技」以及將搖桿往前倒的「快速ＰＤＫ組合技」。

上述這些技，由於動作硬化的時間長，因此被對手防禦的話將會遭到反擊。反之就算順利擊中對手，對手也會比自己先行動。不過，在此還是為大家介紹一下破壞力相當強大的「快速ＰＤＫ組合技」。

「快速ＰＤＫ組合技」的優點就在於它的發生時間很快，當左拳攻擊被對手給防禦住時，接下來的下段踢也會強制性地擊中對手。雖然擊中之後己方會陷於不利的狀態，由於沒有確定的反擊技，因此在通常狀態下運用將會很有效果。

基本上，ＰＤＫ系的組合技攻擊，是非常不易防禦的連續攻擊。不過，在實戰中還是要視狀況使用。



ずらし押し富嶽

在鐵拳3中，利用同時按鈕所使出的技法數量很多。若以保羅而言，他的固有技鉞打和裏富等，就是這樣的情形。雖然這種技法並不一定要求絕對要同時按鈕，不過通常只要差上一格的動作時間，那麼該技很可能便無法使出。不過，這其中當然也有少部份的例外。例如，仁的白鷺返舞、妮莉亞的槍穿腿以及保羅的裏疾風等，這類需要同時按斜向按鈕的指令。保羅的裏疾風在按下單方的按鈕後，只要在2格之內就能使出ずらし押し。使出ずらし押し之後，再將搖桿前右拳（左踢）取消，那麼在這之後接著就能使出富嶽。



即使遭到對手防禦也能先行動的技法

空隙不大的技法，通常在擊中對手後都能先取得優先權。然而，在這之中也有部份的技法可以在被對手防禦住的狀態下，以五五分以上的機率比對手先動。因此，以下要為大家介紹的就是，保羅能以五五分以上之機率比對手先動的技法。

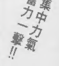
リードジャブ<2格有利>

保羅的リードジャブ即使被對手防禦住，也能以2格的優勢比對手先動。若將搖桿往前倒，雖然發生的時間會變長，不過攻擊後的先動優勢則會成為3格。另外，若是一般擊中對手的情形，那麼先動優勢僅僅是7格，若是反擊時擊中對手的話則優勢更會擴大為11格。在取得了先動的優勢後，當然接下來便可做再次的連續攻擊。



和リードジャブ相同在8格發生的シットジャブ，在遭到對手防禦時則多少會有些不利。另外，●ライトストレート●ワンツーパンチ以及●ボディブロー等，上述這些技在遭到對手防禦時，將會成為五五分的狀態。不過，如果能將此技配合右拳或是下右拳來使用的話，那麼技的發生優勢就會加大到9格以上。換句話說，利用小技來牽制對手，是非常強力而且重要的一種技巧。當然，只靠小技是無法取得決定性的勝利，必要時還是要利用大技來做出決定性的一擊。





●鉞打<3格有利>

雖然鉞打即便擊中對手，也只會成為五五分的狀態，但是若能誘使對手因為防禦而搖晃身形的話，那麼己方就能取得先動的優勢。在取得了先動的優勢後，接下來便可用右飛天圓、落葉的二選一攻擊，或是前進一步使出投擲技等的方式進行攻擊。不過，有一點必須要注意的是，鉞打這項技法的發生時間很緩慢，因此最好先利用基本技做出二選一攻擊狀態後再使用此招。



●三寶龍上段<五五分>

此技也和鉞打一樣，可以使對手的身形搖晃，因此對手防禦的話那麼就會成為五五分的狀態。另外，由於三寶龍上段是上段攻擊技，因此對手如果蹲下的話，那麼便可一邊避開此技，一邊起身以上鉤拳將我方打飛起來。所以，為了防止上述這種情形發生，在攻擊時最好也能混入中段攻擊技。總之，三寶龍上段與其是用來讓對手防禦，倒不如將它當作是即使被防禦也不會遭到反擊的方式來使用。

VS 保羅所需注意的重點介紹

可以拿來當作反擊技使用的技

與保羅進行對戰，最重要的重點就在於反擊技的使用。如果不能適時地使用反擊技的話，那麼想要打倒他將會非常困難。以下，就為大家解說保羅所持有的反擊技。

●崩拳

雖然乍見之下，感覺此技所取的距離有些遠而無法進行反擊，但是其實並沒有這回事。此技在對槍傑克和吉光時，會以右上鉤拳反擊。除此之外，其他像是Ｃ＆Ｒ（妮娜）、シザースメルトダウン（槍傑克）、雙連拳（平八）等會讓對手倒下的技法，也一樣能用此技反擊。



●裏疾風

雖然乍見之下有些接近五五分，不過其實防禦的一方佔有8格的優勢。另外，雖然這不能說是一項反擊技，不過卻可利用投擲和中段攻擊做二選一攻擊。



攻擊即是最佳的防禦！

●疾風

基本上此技和崩拳差不多。不過，所需的距離比較近，而且硬化的時間也比崩拳長一格左右。就反擊技而言，本技大致可以崩拳為準。

●葉櫻鐵騎

此技的硬化時間長，而且所取的距離也比較遠，因此最好用來對付從蹲下狀態所使出的長判定技法。例如，保羅的葉櫻、金的ダイナマイトアッパー以及布萊安的マッハパンチ等。



利用反擊技來對付連續技

對付連續技的最好方法，就是使用萬能的反擊技。在受到相當於一記投擲技程度的傷害後，接下來將會展開有如破開岩石般的追擊或是起身攻擊。因此，在對保羅（＆仁、妮娜）的時候，最好能在可行的範圍內，事先輸入反擊技的指令。故意誘使對手使出連續技，然後再以反擊技進行反擊，這也可算是對戰時的一種樂趣吧。

鐵拳3

完全攻略本

尖端出版有限公司・本土精緻攻略本系列052
負 責 人／黃鎮隆
發 行 人／陳希芳
製作、出版：尖端出版有限公司／電玩編輯部
企劃主編／劉豐益
美術主編／劉明璋
文字編輯／林立偉
電腦排版／張苑青、廖美蕙
行銷／蘇清霖、葛麗英
行政管理／廖桂華
國際版權／許麗容、張雅慧
社址／新店市復興路45號6樓
電話／(02)2218-1582（代表線）
ＦＡＸ／(02)2218-2046
總經銷／農學股份有限公司(農學社)
地址／新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線／(02)2917-8022
印刷／盛詮印刷股份有限公司
地址／台北縣中和市立德街７巷１１號
法律顧問／北辰著作權事務所　蕭雄淋律師
地址／台北市大安區師大路86巷15號1樓
劃撥帳號／05622663
帳戶／尖端出版有限公司
售價／ 220元
1998年４月初版發行

新聞局登記局版台業字第2680號


尖端書碼:15010052
農學書號:00199552
ISBN 957-10-1509-1
00220
9 789571 015095
鐵拳3
TEK KEN
尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
定價220元
精緻攻略本系列
052
鐵拳3
完全攻略本
尖端出版
PS專用版
鐵拳3
TEK KEN
完全攻略本
各角色基本必殺技指令表完全呈現！
各角色高級連續技用法全盤教授！
隱藏角色「GON」使用方法公開！
高級對戰教室堂堂開講！
尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
PS
ACT

尖端書碼:15010052
農學書號:00199552
ISBN 957-10-1509-1
00220
9 789571 015095



尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
定價220元